
POR SÓLO 3,50€
REVISTA OFICIAL NINTENDO
Wii U
NINTENDO 3DS
Nº 251 • 3,50€
Nintendo®
Pokémon X Pokémon Y
✓Nuevos líderes de gimnasio
✓Últimos datos
✓Consultorio de Oak
¡Están al caer!
DISNEY INFINITY
RAYMAN LEGENDS
POKÉMON RUMBLE U
Primer Test
11
FUTUROS ÉXITOS
Super Mario 3D World
Mario Kart 8
Zelda Wind Waker HD
DKC Tropical Freeze
Sonic Lost World
Bayonetta 2...
¡Ahora en 3DS!
INAZUMA ELEVEN® 3
Así serán Fuego Explosivo y Rayo Celeste
Canarias 3,65 €
PÓSTER GIGANTE
Comunidad ANIMAL CROSSING
✓¡Truco! Muebles de oro
✓Conéctate a más pueblos
✓Amplía tu museo
¿Quieres ser el alcalde del mes?



The Pokémon Company Nintendo

Pokémon™

¡Consigue a Dialga, Palkia y Giratina variocolores!

¡El poder de los Pokémon legendarios de tipo Dragón de la región de Sinnoh puede ser tuyo sólo por un tiempo limitado! Estos Pokémon legendarios poseen colores diferentes a los habituales y son muy difíciles de encontrar en la naturaleza, ¡así que no dejes pasar la oportunidad!



DIALGA VARIOCOLOR
DEL 30 DE AGOSTO AL 12 DE SEPTIEMBRE
Nivel 100
Tipo: Acero/Dragón
Categoría: Pokémon Temporal



PALKIA VARIOCOLOR
DEL 13 DE SEPTIEMRE AL 26 DE SEPTIEMBRE
Nivel 100
Tipo: Agua/Dragón
Categoría: Pokémon Espacial



GIRATINA VARIOCOLOR
DEL 27 DE SEPTIEMRE AL 11 DE OCTUBRE
Nivel 100
Tipo: Fantasma/Dragón
Categoría: Pokémon Renegado

Pokémon Edición Negra · Pokémon Edición Blanca · Pokémon Edición Negra 2 · Pokémon Edición Blanca 2

¡Visita tu tienda más cercana de las cadenas que participan en la promoción con uno de estos juegos y una consola de la familia Nintendo DS o Nintendo 3DS en las fechas en los que estarán disponibles y recibirás estos tres Pokémon legendarios variocolor!

DISPONIBLE EN:
BLADE CENTER • CANAL OCIO • EL CORTE INGLÉS • FNAC • GAME • GAMESTOP • GAMESTORE • HIPERCOR • MEDIA MARKT • TOYS R US • WORTEN



www.pokemon.es




7
www.pegi.info
The Pokémon Company
Nintendo
Pokémon X
Pokémon Y
El 12 de octubre comienza la revolución Pokémon
ADAPTADOR DE CORRIENTE NO INCLUIDO EN LA CONSOLA NINTENDO 3DS™ XL
Es compatible con el cargador de Nintendo DSi™, Nintendo DSi™ XL y Nintendo 3DS™
NINTENDO 3DS
RESERVA TU JUEGO YA
Y llévate gratis esta camiseta
Disponible en:
GameStop
power to the players
Consulta existencias en tu establecimiento
Unidades totales disponibles: 1.300
© 2013 Pokémon. ©1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Pokémon, Pokémon character names and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo.

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 251



Juan Carlos García

Bienvenidos

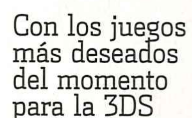
Para Wii U el último tramo del año, el que empieza en septiembre, debe ser su renacimiento. Tras Pikmin y New Super Luigi U, que le han dado un empujón a la consola, lo mejor aun está por llegar, con un mes de octubre que promete hasta 12 lanzamientos. Y si miramos 3DS, a mi Pokémon X e Y me tiene conquistado. Aunque la batalla no será ahí, sino en el desafío de llevar la capacidad de 3DS tan lejos como Sonic Lost World o el nuevo Batman quieran, hacer que la portátil dé un nuevo salto... Wii U tendrá su propio desafío para demostrar por qué es la consola donde jugar los mejores juegos del año. Míralo por ti mismo en el especial 11 juegos de futuro que monopoliza [casi] la revista. ¿Te quedan dudas?



página 24 Reportaje Inazuma Eleven 3. Nos entregamos a la fiebre Inazuma desvelándolo todo del juego con el que debuta en 3DS.



página 32 Reportaje 11 bombazos futuros. Te contamos qué se siente probando Mario Kart 8, Super Mario 3D World, Bayonetta 2...



Con los juegos más deseados del momento para la 3DS
Pokémon X
Pokémon Y
Inazuma Eleven 3







El equipo de la Revista Oficial



Roberto J. R. Anderson
¡Ya he tenido el primer contacto con Inazuma 3!



Gustavo Acero
Los buenos jugones van al cielo, los malos vamos a Cloudberry Kingdom.



Nacho Bartolomé
Ojalá pudiera enviar Pikmin a recoger bayas para pagar a Tom Nook.



Rafael Aznar
Embaucado por la racanería del Tío Gilito en DuckTales.

Samuel González
Wayforward hace joyas, y Mighty Switch Force 2 es una preciosa.


Wii U

¡Hasta 12 lanzamientos!

Wii U sube de nivel en octubre

Wii U volverá a "renacer" en otoño con Zelda, Batman, Sonic...



+info
Algunas carátulas ya están diseñadas y preparadas para el estreno. Lo nuevo de Batman y el AC IV de Ubisoft son dos de los más esperados.

Y con los nuevos Skylanders, y Assassins Creed IV... ¡Octubre va a ser el mes de Wii U! El mes que más vas a desear hacerte con ella. No es que **Pikmin 3 o New Super Luigi U**, los ultimísimos en llegar, no fueran motivo más que suficiente, ¡pues claro que sí! Es que en octubre nos veremos ante tal cantidad y calidad de lanzamientos, que va a ser imposible decir que no, vamos, que va a "caer" seguro.

Para todos los públicos

Y gustos. Que pasárselo en grande con el nuevo **Just Dance 2014**, que estará disponible el mismo día 1 de octubre, no está reñido en absoluto con vivir a tope la aventura HD de Wind Waker o con encontrar la combinación perfecta de Skylanders en el nuevo Swap Force de Activision. Variedad es la palabra; podéis acompañarla de atracción, profundidad y espectáculo, porque de todo eso habrá.

El show empieza el día 1 con la nueva edición de Just Dance, que trae **más de 40 canciones** (Gentleman, Candy, She Wolf, Troublemaker...) y modos de estreno, como la Pista de Baile Mundial, para compartir experiencias con 'dancers' de todo el mundo, y el modo escenario, donde bailar

Link y Tetra, pareja de lujo que volverá a lucir de maravilla en el Wind Waker más bonito de la historia.



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 15

Mario piloto

Ante la llegada de Mario Kart Wii U, homenaje a los juegos de carreras de Mario.



pág 16

One Piece

Luffy y los piratas tendrán pronto nueva aventura en 3DS. Esta es su historia...



pág 18

Pokémon se activa

Estas son las novedades más interesantes de las nuevas ediciones X e Y. Pokémon, héroes...



Assassins Creed IV Black Flag va desvelando poco a poco una aventura infinita llena de acción, historia y momentos únicos.



Wind Waker HD vuelve a las pantallas tras 10 años recuperando el sabor del original, pero con sorpresas como la botella Tingle.

Y para noviembre

Sí, octubre va a ser la bomba, pero en noviembre están anunciados Zelda A Link Between Worlds, Mario & Sonic JJOO, Watchdogs y ¡Call of Duty Ghosts!, que se confirma en Wii U el día 5.

Batman Arkham Origins nos lleva a los orígenes del hombre murciélago. Brutal nivel de acción.

y cantar perdiendo el sentido del ridículo, con tu equipo de bailarines.

Siguiendo el calendario, el día 11 tendremos dos eventos "familiares". Por un lado salen las versiones Wii U, Wii, 3DS y DS de **Turbo Super Stunt Squad**, una producción de D3Publisher/Torus basada en la peli de Dreamworks. La cosa va de caracoles-piloto con conchas "tuneadas", así que espera acción y velocidad a tope. Y por otro, Activision acaba de presentarnos **Bob Esponja La Venganza de Plankton** para Wii, Wii U, DS y 3DS. Una mezcla de puzles, humor y acción de la mano de Patricio, Bob, Calamardo, unidos para detener los planes siempre imposibles de Plankton.

Solo un día después, 12 de octubre, se producirá un acontecimiento difícil de olvidar: llegan **Pokémon X y Pokémon Y**. Lanzamiento simultáneo en todo el mundo, más de 100 nuevos Pokémon, un nuevo Tipo (Hada), en una nueva región, Kalos, y con un sinfín de nuevos personajes y sorpresas. Había que contarlo, aunque no fuera de Wii U.

La lista continúa

El siguiente lanzamiento no se hará esperar: **Skylanders Swap Force** llegará el 18 de

Y también para 3DS...

Algunas de las maravillas de Wii U que presentamos también llegarán en 3DS. Aunque 3DS ya se cuida sola...





Muchos de los bombazos que avanzamos para Wii U tendrán su correspondiente -y agradecida- versión de 3DS. Sonic, sin ir más lejos, llegará con su Lost World el mismo día que en Wii U: plataformas, acción y aventuras con niveles adaptados al 3D. Batman viaja a la portátil con Arkham Blackgate, una aventura totalmente diferente a la de Wii U, con planteamiento plataformero en 2D. Saliendo de las versiones de Wii U, el evento del año será el estreno de las nuevas ediciones X e Y de Pokémon, con un sinfín de novedades que os estamos contando en cada número de la revista.



Las 16 nuevas figuras de Skylanders Swap Force se combinan permitiendo 256 "criaturas".





Bob Esponja La venganza de Plankton es lo más reciente que ha anunciado Activision. Sale en todas las consolas Nintendo y atrapará a los más jóvenes con su propuesta clavada a la serie de la tele.

octubre. La tercera entrega de la exitosa saga incluye **16 nuevos muñecos** con la habilidad de mezclar y combinar sus habilidades y poderes: en total **256 combinaciones únicas**. El 'starter pack' ofrecerá tres personajes, tres pegatinas con código secreto, tres cartas de intercambio y 1 póster con todos los personajes. Y por supuesto es compatible con Giants y con los Skylanders de Spyro's Adventure.

Se confirma también la fecha de lanzamiento del nuevo **Sonic Lost World: 22 de octubre**, uno de los juegos del erizo más esperado por sus fans gracias a su revolucionaria mecánica. Sonic se enfrenta a los Deadly Six, malvados a las órdenes de Eggman, y para llegar ante ellos tendrá que explorar diferentes mecánicas y escenarios para cada enemigo. El juego está dividido en secciones 2D y 3D, con fases de velocidad pura y otras de exploración, y el erizo contará con nuevos movimientos y poderes que nos llevarán a usar el gamepad de diferentes maneras.

La traca final

El final de mes será de "traca". El 25 nos espera **Batman Arkham Origins/Blackgate**; y el 31 llega **ACIV Black Flag**. Más adrenalina para el gamepad. Batman nos hará regresar a los inicios del héroe para enfrentarnos a los rivales más duros en una Gotham que será el doble de grande que la de Asylum o City. Mientras, ACIV Black Flag nos convertirá en piratas y nos llevará al Caribe más cañero entre espectaculares combates navales y un multijugador único.

Aun está por confirmar la fecha concreta de tres de los títulos más potentes previstos para octubre: **Wind Waker HD, Deus Ex y Lego Marvel Super Heroes**. El de Nintendo invita a revivir la aventura de GameCube en 1080p y con alguna que otra sorpresa; el de Square es un thriller apocalíptico que te pegará sin tregua al gamepad, dándole nuevos usos; y de Lego qué vamos a decir: más de 100 héroes de la Marvel rediseñados a lo Lego y bajo nuestro control: ¿hay algo más fascinante? ¿Sí? Que para noviembre y diciembre hay planificados muchos más lanzamientos. Wii U no nos fallará.



Turbo es el nuevo héroe creado por Dreamworks: un caracol que corre como un Fórmula 1. Como el gran **Sonic** en Lost World.

¡19 estrenos!

El próximo otoño jugarás con todos estos titulazos en Wii U y 3DS.



1 Oct	Just Dance 2014	Wii U/Wii
11 Oct	Turbo Super Stunt Squad	Wii U/3DS/DS/Wii
11 Oct	Bob Esponja La venganza de Plankton	Wii U/3DS/DS/Wii
12 Oct	Pokémon X Pokémon Y	3DS
18 Oct	Skylanders Swap Force	Wii U/3DS
22 Oct	Sonic Lost World	Wii U/3DS
25 Oct	Batman Arkham Origins	Wii U/3DS
25 Oct	Teenage Mutant Ninja Turtles	Wii/3DS
31 Oct	Assassins Creed 4 Black Flag	Wii U

Disponibles en octubre, pero sin día confirmado:

Zelda Wind Waker HD Wii U
Deus Ex Directors Cut Wii U
Lego Marvel Super Heroes Wii U
Scribblenauts Unmasked Wii U/3DS
Lego Friends Wii U/3DS



Disponibles en otoño, fecha aun por confirmar:

Shin Megami Tensei Devil Summoner 3DS
Ace Attorney Dual Destinies 3DS
Power Rangers Megaforce 3DS
Hora de Aventuras 3DS
Regular Show 3DS

12
www.pegi.info

Nintendo®

A LA VENTA EL
23 DE AGOSTO,
¡SÓLO PARA Wii U!

THE WONDERFUL 101™

¡EL NÚMERO, HACE LA FUERZA!

¡Recluta a 100 poderosos héroes para salvar la Tierra! Reúne a tu equipo para formar con ellos armas colosales como un puño, una espada o una pistola… y machaca a tus enemigos en batallas plagadas de acción.








www.wiiu.es



Agenda Nintendo

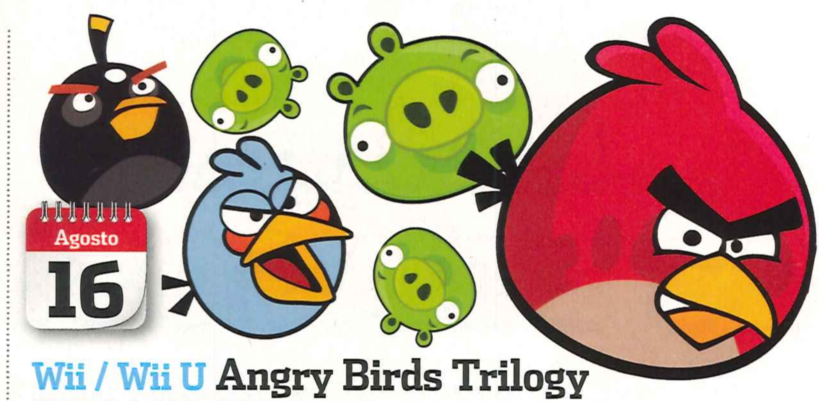
Entre el 1 de agosto y el 9 de septiembre, esto es lo que tienes que jugar (y saber).



Wii U The Wonderful 101

Compañía Nintendo / Platinum Género Acción

A Platinum le gusta diferenciarse del resto, está claro. En The Wonderful 101 convertirá una masa informe de gente en espada gigante, pistola o super puño. Bastará dibujar en el gamepad las figuras correspondientes. Doble referencia a Pikmin: por un lado, los héroes nos seguirán cual obedientes Pikmin; y por otro, puedes conseguir Wonderful 101 con un 30% de descuento en la eShop si previamente descargas Pikmin 3 (límite 21 septiembre).



Wii / Wii U Angry Birds Trilogy

Compañía Activision Género Estrategia

Están en todas partes, en la tele, en dispositivos de todo tipo, lo inundan todo, pero queremos más. Y ese más está muy cerquita: Trilogy llega a Wii U con modo Off-TV, preciso control táctil, un ranking online y más de 40 horas de diversión, con 165 niveles sobre las vacaciones y estaciones del año preferidas por los fans. Además, 19 episodios exclusivos que incluirán Angry Birds, Angry Birds Seasons y Angry Birds Rio.



3DS Etrian Odissey IV: Legends of Titan

Compañía Atlus Género RPG

Un Rol profundo y desafiante, y en inglés, es lo que espera tras el penúltimo Etrian Odyssey anunciado (el último, Untold, está previsto para octubre). Atlus firma un título bien equilibrado entre la exploración de mazmorras y los combates por turnos, que promete no ser ningún paseo, y mucho menos a la vista de los osos, dragones e insectos gigantes que saldrán al paso en un viaje lleno de peligros.



Wii U (eShop) Cloudberry Kingdom

Compañía Ubisoft (Pwnee Studios) Género Plataformas

Un plataformas clásico en 2D, y sin embargo todo el mundo habla de él. ¿Por qué?. Que sus escenarios se generan aleatoriamente adaptando el desafío a tu habilidad, seguro que es un motivo. Habrá 5 ajustes de dificultad y 10 tipos de héroe, así que no te faltarán desafíos de la misma forma que nunca te encontrarás dos niveles iguales.



Wii U Splinter Cell Blacklist

Compañía Ubisoft
Género Simulación

Para defender la vida de millones, Sam Fisher se convertirá en lo que más tememos, nos hará creer que está en todas partes... y lo hará según sus reglas. ¡Guau! ¿No os pone los pelos de punta? Pronto comprobaremos cuál es su vocación real para servir a los demás y nos fliparemos con la calidad de su propuesta.

Primer Contacto

Sonic Lost World

El próximo octubre, Sega rizará el "e-rizo" de su saga estrella con un juego exclusivo para Wii U y 3DS con el que intentará devolver a Sonic el esplendor de sus plataformas clásicos.

Vértigo y precisión

La velocidad de **Sonic Generations** y **Colors** se verá bastante más reducida para regresar a la **tradición plataformera** y el control directo de los 16-bits, aunque seguirá incluyendo fases frenéticas repletas de anillos por recolectar.

En los noventa, Sega y Nintendo eran como el perro y el gato (o el erizo y el Mario Gato), pero hoy no pueden vivir el uno sin el otro. Tanto es así que mientras recorríamos el nivel **Green Hill** en la demo que hemos probado, tuvimos la sensación de estar recorriendo los cilindros de **Mario Galaxy** a la velocidad del azul.

Sonic nos saca los colores

Esta vez, vuelven los **Wisps** de **Sonic Colors**, cuyas habilidades podremos activar desde el gamepad de Wii U. Entre las transformaciones ya conocidas, vuelven el taladro, el láser y el cohete, pero también las habrá nuevas, como el **águila roja** (mucho más divertida que la serie), un **asteroide** que pulveriza los objetos del entorno o una **nota musical** que nos hará rebotar en fases de ritmo. La **variedad de mecánicas** también se trasladará a los escenarios, que intercalarán niveles **3D y 2D** con ángulos cambiantes, mediante un control que también apostará por la **sencillez tradicional**. Los sticks sirven para avanzar y los gatillos para acelerar y ejecutar el clásico ataque rodante, pero lo mejor serán las acrobacias de parkour para sortear obstáculos. ¿Viviremos el resurgir del mito azul?

Recuperando el buen color

Una de sus claves será el regreso de los **Wisps** de Sonic Colors, cuyas habilidades adoptaremos para **transformarnos en un ave** que sobrevolará los cielos o **un mago** que destrozará escenarios.



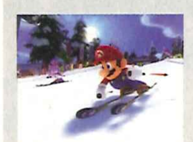
Multijugador a pantalla doble

Mientras que la versión de 3DS tendrá **cooperativo online para cuatro**, el gamepad de Wii U funcionará como pantalla para el segundo jugador, evitando la pantalla partida en la tele en **cooperativo y versus**.

También correrá en 3DS

El mundo de la versión portátil **también será tridimensional**, pero en lugar de ofrecernos una conversión directa, presentará nuevos diseños de niveles y **poderes de Wisps exclusivos**. Además, se **conectará** con Wii U.

4 Detalles



Será el primer juego exclusivo de los tres que se lanzarán para Wii U y 3DS de aquí a 2014, fruto del acuerdo alcanzado entre Sega y Nintendo. El otro juego anunciado es **Mario y Sonic en los JJOO de Invierno 2014**, y el tercero es aún un misterio.



Takashi Lizuka, director de **Sonic Team**, reconoce el parecido del juego con **Mario Galaxy**, del que hereda los escenarios cilíndricos y la sensación de ingravidez, aunque también recuerda a **Sonic X-Treme**, el primer Sonic en 3D para Sega Saturn, cancelado en 1997.



La velocidad pura y dura de los últimos Sonic (Unleashed, Colors y Generations) dejará paso a los saltos y los ataques clásicos (autopropulsión incluida), con el fin de recuperar el equilibrio esencial de la saga; **más plataformas y menos carrerones**.



La versión de 3DS está siendo codesarrollada por **Dimps**, el estudio formado por ex miembros de SNK y Capcom que trabajó en Super Street Fighter 4 para 3DS o la saga Dragon Ball Z Budokai, además de los Sonic de GBA, DS y 3DS. Vamos, que de calidad saben un rato.

Entrevista con... Takashi Lizuka

El líder del Sonic Team y productor de **Sonic Lost World** desvela detalles sobre el juego.



Lizuka

Vinculado a Sonic ya en **Sonic 3** de Megadrive, desde entonces ha sido el máximo responsable de muchos de los juegos de la serie: ha dirigido 'spin-offs' como el primer **Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos**, y es el productor de **Sonic Colours, Sonic Generations y Sonic Lost World**. Ah, y entre sus méritos está ser diseñador jefe del mítico **Nights into Dreams** de Saturn.

El futuro de Sonic



Antes gran rival de Mario, Sonic se ha convertido en una de las fuerzas más poderosas a favor de Nintendo. Los tres próximos juegos serán exclusivos de nuestras plataformas: Sonic Lost World saldrá a finales de año para 3DS y Wii U, Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos de Sochi 2014 llegará en noviembre a Wii U y en febrero de 2014 a 3DS... y SEGA ya trabaja en un nuevo juego del erizo, aún por desvelar, solo para las consolas Nintendo.

Sonic ha cumplido recientemente 22 años. En su opinión, ¿qué es lo que más ha cambiado y qué lo que menos en el personaje?
Creo que lo que más ha cambiado es su variedad de movimientos y acciones. Cuando nació, era píxel art y solo podía saltar. Ahora es en 3D, habla, y además participa en carreras, deportes y otros géneros, y también tiene nuevas capacidades como en los Poderes de Colores. Lo que no hemos querido cambiar es su personalidad, que tiene la velocidad como corazón.

Los 'Deadly six' van a dar mucho "juego" en Lost World. ¿Cómo se os ocurrieron, están basados en algún otro personaje?
Para inspirarnos a la hora de crear una especie que vive en el cielo, y que no es humana ni animal, imaginamos un Oni (un ogro japonés) como punto de inicio del diseño. Una característica es que cada Deadly Six tiene unos cuernos con un diseño específico. Además, aunque son los malos, no queríamos hacerlos demasiado oscuros. Hemos utilizado colores vivos que ayudan a mostrar la personalidad de cada personaje.

En juegos anteriores teníamos varios diseños conceptuales del aspecto de ciertos enemigos. En Lost World, hemos dado importancia a que se reconozca el mundo de Sonic desde la primera vez que se vea, así que usamos muchos de los enemigos de los Sonic clásicos de Megadrive. Incluso el diseño de los niveles muestra esta idea.

Hablando de niveles, algunos tienen mecánicas similares a Mario Galaxy.
Como hemos aplicado una física y una gravedad distintas a las del mundo real, esto podría recordar a Mario Galaxy, pero en realidad la jugabilidad es completamente distinta. Nuestro objetivo era evolucionar a Sonic manteniendo su velocidad, y hemos creado estas estructuras tipo tubo para ello. Creo que es más fácil entenderlo jugando que explicándolo con palabras.

¿Eggman no aparecerá en el juego?
¡Claro que aparecerá! Los Deadly Six son el arma más poderosa de Eggman. Además, los personajes cómicos que son los esbirros de Eggman, Orbot y Cubot, también los veréis en el juego.

> "LO QUE MÁS HA CAMBIADO EN SONIC ES SU VARIEDAD DE MOVIMIENTOS Y ACCIONES; NO SU PERSONALIDAD"

¿Habéis encontrado dificultades para diseñar el control en las zonas esféricas del juego?
Sí, ha sido difícil. Al tratarse de estructuras que no existen en el mundo real, la manera en la que yo imaginaba los movimientos en mi cabeza a menudo no era como quedaban en el juego. En lugar de invertir un tiempo precioso en escribir documentos de especificaciones, dedicamos más a implementarlos en el programa en sí y después ajustar, en lugar de cambiar el diseño del juego.

Los enemigos (badnicks) del primer nivel recuerdan a la estética del primer Sonic (Megadrive). ¿Por qué habéis usado este diseño?

¿Será Sonic el único personaje jugable?
Sí, pero en el modo Historia aparecerán sus amigos Tails, Knuckles y Amy.

La primera impresión es que el juego es más difícil que otros de la saga, ¿ha sido vuestra intención?
Durante el desarrollo pedimos ayuda a grupos de jugadores para testeos, y vamos a trabajar mucho en los ajustes de dificultad.

¿Planeáis continuar con los 'crossovers' olímpicos tras Sochi 2014?
Este será el primer Mario & Sonic de Wii U, así que ¡por favor estad atentos! Respecto al futuro, lo siento pero no tenemos noticias que dar por ahora.



HÉROE DE MODA
Número 28

Mario piloto

Desde los tiempos de SNES, Mario tiene tanto éxito en las carreras de karts como en su versión de héroe plataformero.

La saga Mario Kart surge del deseo de crear un juego con un multijugador revolucionario. Añade que Mario ya había triunfado en juegos deportivos como Golf (NES, 1985) y la unión de los dos conceptos resultó Super Mario Kart para Super Nintendo. Shigeru Miyamoto supervisó el desarrollo del juego.

Ha recorrido 120 circuitos (sin contar las versiones renovadas de circuitos antiguos) y 30 arenas de batalla. Mario tiene su propio circuito en cada Mario Kart. Suelen ser trazados relativamente sencillos, sobre asfalto y con el castillo de la Princesa Peach de fondo.

'POWER-UP' INCREÍBLES, GRAN DISEÑO DE CIRCUITOS Y MULTIJUGADOR. ESO ES MARIO KART.

Mario pertenece al tipo de pilotos medios, ideales para principiantes: más rápidos los ligeros y más fáciles de manejar que los pesados. En el juego Mario Kart Double Dash, Mario lanzaba bolas de fuego capaces de impactar contra varios rivales a la vez si apuntábamos bien.

Mario Kart es la serie de juegos de velocidad más vendida de la historia. Según Vgchartz, ya ha superado los 95 millones de copias. La siguiente, Need for Speed, con muchas más entregas, alcanza los 87. La entrega de más éxito ha sido Mario Kart Wii, con casi 15 millones de copias vendidas.

La fama de Mario como piloto ha traspasado el videojuego. Entre el merchandising de Mario Kart destaca un Scalextric con karts de Mario y Bowser (Luigi y Wario se vendían por separado) y coches RC como los del fabricante Abysse.

Además de las siete entregas para consolas, hay tres recreativas de Mario Kart desarrolladas por Namco. Las dos primeras usaban la tecnología de la placa Triforce (hardware creado entre SEGA, Namco y Nintendo). Este mismo año, Namco Bandai ha lanzado en Japón una tercera recreativa, Mario Kart Arcade GP DX, con elementos de Mario Kart 7 como los tramos submarinos y aéreos.

MARIO KART 8

ESTÁ DE MODA PORQUE...

Nintendo ha revelado Mario Kart 8 para Wii U. El juego no llegará hasta la primavera de 2014, pero ya hemos podido probarlo (como veis en nuestro reportaje de los juegos que vienen) y es alucinante. La inclusión de **tramos antigravedad** permitirá un diseño de circuitos más fantástico y variado que nunca.

Los Mario Kart más influyentes



Super Mario Kart (SNES 1992)
Carreras para dos jugadores y un uso de los 'Power-ups' que hizo historia.



Mario Kart 64 (N64, 1997)
Carreras para 4 jugadores a pantalla partida y un gran diseño de circuitos 3D.



Mario Kart DS (DS, 2005)
Fue el primero con modo online, para cuatro jugadores (ocho en red local).



Mario Kart Wii (Wii, 2008)
Añadió las motos y potenció el multijugador, con hasta 12 corredores online.



Una historia de...

One Piece

El manga más vendido de la historia es un gran material sobre el que construir juegos como éstos y los que vendrán.

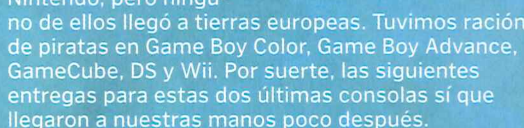
Gracias al éxito internacional de One Piece, durante los últimos años han llegado a Europa casi todos los nuevos juegos basados en este excepcional universo. One Piece sigue las aventuras de los Piratas del Sombrero de Paja, una tripulación muy especial que navega a lo largo del Grand Line, un enorme y peligroso océano en cuyo final se encuentra el misterioso tesoro que debe reclamar quien quiera alzarse como Rey de los Piratas. Las consolas de Nintendo han recibido un buen número de juegos protagonizados por Luffy y compañía, a los que se añadirán pronto dos estrenos para 3DS.

Los juegos



Juegos inéditos en Europa 2001-2007

Entre estos años aparecieron un total de **14 juegos de One Piece** en consolas de Nintendo, pero ninguno de ellos llegó a tierras europeas. Tuvimos ración de piratas en Game Boy Color, Game Boy Advance, GameCube, DS y Wii. Por suerte, las siguientes entregas para estas dos últimas consolas sí que llegaron a nuestras manos poco después.





One Piece Unlimited Cruise

El primer título que llegó a Europa para una consola Nintendo fue esta aventura de acción, dividida en dos entregas. Para Wii se lanzaron en 2009, y en 2012 llegaron adaptadas a 3DS. Todos los personajes de la tripulación eran jugables, y la historia del juego era totalmente nueva.

One Piece Gigant Battle!

Un título de acción y desplazamiento lateral para DS, que se centraba en las sagas de Sabaody y Marineford, aunque también incluía contenidos de partes anteriores del manga. Tenía un amplio elenco de personajes jugables y, al igual que Unlimited Cruise, fue desarrollado por Ganbarion (Pandora's Tower). Hubo además un Gigant Battle! 2, pero solo en Japón.



One Piece Romance Dawn

Este prometedor RPG por turnos para 3DS llegará a Europa en noviembre y cubrirá todos los acontecimientos de One Piece hasta la saga de Marineford. ¡Estamos seguros de que va a ser un bombazo! Ese mismo mes, además, saldrá en Japón otro título para 3DS: One Piece Unlimited World RED, una aventura de acción que aún no tiene fecha aquí.

ESTOS NUEVE PIRATAS FORMAN LA TRIPULACIÓN QUE VIAJA A BORDO DEL BARCO THOUSAND SUNNY



La tripulación

1 Luffy: El capitán de los Piratas del Sombrero de Paja sueña con ser Rey de los Piratas. Cuando era niño, comió la Gomu Gomu no Mi, una fruta diabólica que convirtió su cuerpo en goma. Es el prota más emblemático.

2 Roronoa Zoro: Después de Luffy, es el más fuerte de la tripulación. Su sueño es convertirse en el mejor espadachín del mundo.

3 Nami: Cumple la función de navegante, y mantiene el rumbo del Thousand Sunny.

4 Usopp: A veces puede parecer un poco cobarde y mentiroso, pero ha demostrado su valía en múltiples ocasiones.

5 Chopper: Aunque no lo parezca, es un gran médico. Originalmente fue un reno que comió la Hito Hito no Mi, que le dio forma e inteligencia humana.

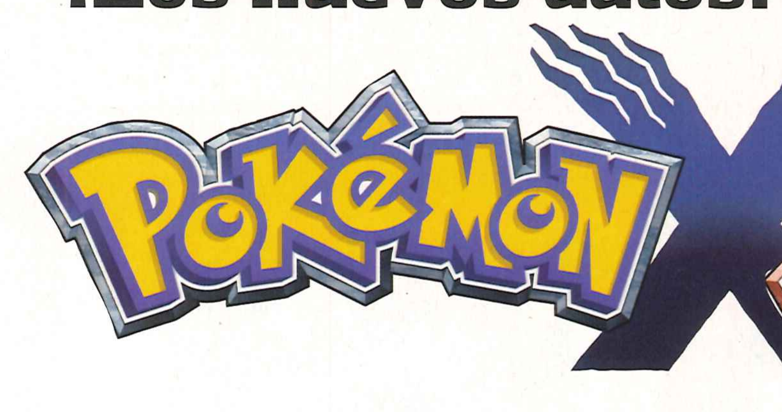
6 Sanji: El cocinero de la tripulación y uno de los más fuertes. Le pierden las mujeres.

7 Nico Robin: La última superviviente de un clan de arqueólogos.

8 Franky: Este cyborg cuenta con todo tipo de recursos, y además es carpintero.

9 Brook: Antes de morir comió una fruta que le permitió desafiar a la muerte.

¡Los nuevos datos!



Llega la hora de contarlo todo de Xerneas e Yveltal, de los nuevos Pokémon desvelados y de los personajes que se añaden a la historia. Esto es ponernos al día, sí señor.

¡Los Legendarios dan la cara!

Xerneas e Yveltal fueron los primeros revelados de las ediciones X e Y, pero hasta ayer mismo no se conocían apenas detalles sobre ellos. Nuestra suerte ha cambiado porque ahora no solo han salido a la luz sus tipos, sino que también sabemos sus movimientos y primeros golpes. Lo tienes aquí mismo.

Xerneas

Tipo Hada • 215 kg • 3 m • Pokémon Creación

Xerneas posee la habilidad **Aura Feérica**, que potencia los movimientos de tipo Hada de todos los Pokémon en combate. Pero ándate con ojo: tiene un efecto positivo en todos los oponentes que conozcan movimientos tipo Hada. Vas a alucinar de lo lindo con la belleza de su **movimiento Geocontrol**, con una luz irisada que emana del suelo a su alrededor.



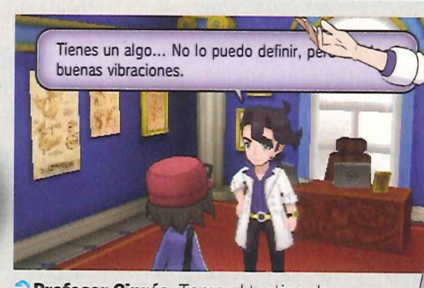
Yveltal

Tipos Siniestro y Volador • 203 kg • 5,8 m • Pokémon Destrucción

Es el único que aprende **Ala Mortífera**: se alza en el cielo y lanza un rayo de luz roja demoledor. Su habilidad es **Aura Oscura**, que incrementa los movimientos de tipo Siniestro de todos los Pokémon en el combate. Será de especial utilidad en combates dobles y triples. Ya sabes, si Yveltal está en tu equipo, lo mejor será rodearle de Pokémon que conozcan movimientos de tipo Siniestro.

Más personajes

Apunta sus nombres, nunca se sabe cómo podrán ayudarte.



➲ **Profesor Ciprés.** Toma el testigo de Oak, Abedul... con otro nombre de árbol. Su objetivo es que completéis la Pokédex de Kalos. Lo conocerás en Ciudad Luminaria.



➲ **Team Flare** A este grupo moderno y extravagante le veréis en más de una ocasión por Kalos. No se ha revelado su propósito, pero no será que no llaman la atención...



Pokémon recién descubiertos

Continúan desvelándose datos e imágenes de los nuevos Pokémon que encontraremos durante el juego. ¡A por ellos!





Pangoro

Tipos Lucha y Siniestro.
136 kg • 2,1 m
Evoluciona de Pancham.
Pokémon Rostro Fiero

De fuerte temperamento, Pangoro no permite que nadie se aproveche de los más débiles. La hoja que lleva en la boca le sirve para predecir los movimientos de sus rivales. Usa el **movimiento Machada** al agitar sus poderosos brazos: aunque disminuye la velocidad al usuarlo, su potencia es tremenda. Posee la **habilidad Puño Férreo**, que fortalece los movimientos donde se emplean los puños.



Inkay

Tipos Siniestro y Psíquico
3,5 kg • 0,4 m
Pokémon Rotación

Con solo hacer brillar los transmisores que tiene sobre los ojos, consigue anular la voluntad de luchar de otros Polémon. Además, la luz que emite le sirve para comunicarse con otros compañeros. Gracias a la **habilidad Respondón**, cualquier efecto que normalmente bajaría sus característica, las aumenta..



Swirlix

Tipo Hada
3,5 kg • 0,4 m
Pokémon Chuchería
Solo en Pokémon X

Su **habilidad Velo Dulce** evita que los Pokémon aliados se duerman en combate. Swirlix es perfecto para combates dobles o triples o contra Pokémon que sepan movimientos como Hipnosis. Aprende **Beso Drenaje**, capaz de causar daño al tiempo que restaura su salud. Su cuerpo es pegajoso y dulzón.





Malamar

Tipos Siniestro y Psíquico
47 kg • 1,5 m
Pokémon Revolución
Evoluciona de Inkay

Con sus potentes poderes hipnóticos, es capaz de doblegar a sus rivales a voluntad. Puede aprender el **movimiento de tipo Psíquico Hipnosis**, con el que duerme a sus rivales y les inutiliza durante el combate.

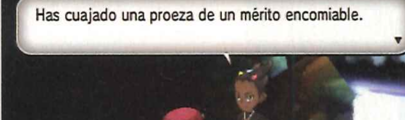




Spritzee

Tipo Hada
0,5 kg • 0,2 m
Pokémon Aroma
Solo en Pokémon Y

Emite una fragancia única que varía según su dieta y que hechiza a quien la huele. Aprende el **movimiento de tipo Planta Aromaterapia**, exudando un aroma relajante que cura cambios de estado como el sueño o envenenamiento de sus aliados. Y también puede aprender Beso Drenaje, como Swirlix.



Lino. Un joven líder de gimnasio que destaca en toda clase de deportes: en especial ciclismo y escalada. Es un entrenador duro de roer.



Lem. Este líder de gimnasio se vuelve loco por la ciencia. Le conoceréis por los increíbles artilugios que inventa. Para él, no tiene precio pasar tiempo junto a los Pokémon.

Novedades



•El Holomisor: recibes mensajes de gente que está lejos, como tus amigos o el profesor. También puedes recibir informes de gente con la que te has cruzado con el StreetPass del Holomisor, y enterarte de las novedades de Pokemon X e Y.



•Señales de vista panorámica. Una cámara dentro del juego para capturar los paisajes más bellos. Puedes ajustar el enfoque, diafragma, brillo, exposición... Y usar las fotos para animar tu perfil en la web de Global Link.

•Global Trade Station. Es como la GTS de siempre, pero podrás recibir Pokémon que no tengas registrados en tu Pokédex..



•Intercambiador Prodigioso. Consiste en ofrecer un Pokémon e intercambiarlo al instante por otro que haya ofrecido otro entrenador. ¡Pero tú no sabrás qué clase de Pokémon vas a recibir!

•Poderes O. Te ayudan a progresar en tu aventura. Algunos aumentan tus características temporalmente, otros te facilitan capturar Pokémon salvajes, o suben los puntos de experiencia o el dinero que ganas tras el combate. Puedes ofrecérselo a otros entrenadores de tu alrededor. O escoger a otro entrenador y decidir qué poder O vas a usar con él.

Se habla de...




Wii U - 3DS

The LEGO Movie

El gran juego de LEGO en 2014 se basará en la primera peli... de LEGO.

Sí, el juego de construcción más famoso del planeta tendrá su propia **peli de animación**, que mezclará stop-motion (es decir, el uso de muñecos LEGO reales) con imagen 3D por ordenador. La cinta llegará a los cines de todo el mundo el 7 de febrero de 2014 y contará con las voces de actores del nivel de Morgan Freeman, Liam Neeson o Will Ferrell, además de estar dirigida por los creadores de la genial 'Lluvia de Albóndigas', Philip Lord y Chris Miller. Y, claro, inspirará un juego para Wii U y 3DS con el mismo argumento: nosotros nos metemos en la piel de Emmet, un muñeco normal de vida ordenada y gris al que todos confunden con el Maestro de la Construcción destinado a salvar el mundo de un peligroso tirano. Como todos los juegos de la franquicia, LEGO Movie será una **aventura con acción, saltos y puzles**, en la que además pilotaremos vehículos muy diversos. Y además tendrá una novedad muy interesante: iremos encontrando instrucciones de LEGO y, gracias a la habilidad de Maestro de la Construcción del protagonista, podremos realizar nuestras propias construcciones en los escenarios. Además del videojuego, LEGO lanzará **17 sets de juguetes** basados en las peli y sus protagonistas.

EN LA PELI APARECERÁN VARIOS HÉROES DE DC COMICS. SUPERMAN, WONDER WOMAN Y GREEN LANTERN ESTÁN CONFIRMADOS... Y PARECE QUE BATMAN TENDRÁ UN PAPEL DESTACADO

4 Detalles



Antes de LEGO Movie llegará el esperado LEGO Marvel para Wii U, DS y 3DS. Este otoño manejaremos a más de 100 personajes. Los últimos confirmados, figuras más grandes como La Cosa, Coloso, Rino o Juggernaut.



Y también LEGO Friends... Este juego para 3DS estará protagonizado por las cinco adolescentes de la serie de juguetes. Elegirás su estilismo, cuidarás su mascota y realizarás diversas actividades sociales. También sale en otoño.



La batalla por el mercado del videojuego infantil se ha vuelto... ¡encarnizada! A las poderosas fraquicias Skylanders y LEGO se une ya Disney Infinity... y claro, luego está Pokémon X y Pokémon Y, que llega el 12 de octubre dispuesto a ganar la guerra.



Y mientras, LEGO sigue lanzando sets de juguetes de montones de franquicias famosas. Las últimas son las Tortugas Ninja y el Llanero Solitaro. Y sigue arrasando con series propias como Legends of Chima, NinjaGo o Monster Fighters... Anda que no molaría un LEGO de los héroes de Nintendo...



Primer Contacto

Hora de Aventuras

¡Explora la mazmorra porque yo paso!

El próximo otoño, tus héroes animados favoritos salvarán Chucherilandia mientras lo pasas en grande pegado al Wii U GamePad o a la pantalla de 3DS.

1 Tierra de Ooo

Hablaremos con sus personajes (incluida la Princesa Chicle) y, en las tiendas, compraremos equipo. ¿Qué tal un plátano-bumerang o una pistola de caramelo?

2 Mazmorraza

El título del juego será **Explora la Mazmorra porque yo paso**, y en él recorreremos la Mazmorra Secreta Real. 100 pisos con diferentes ambientaciones, monstruos, tesoros y secretos.

3 Multijugador

4 jugadores, y con estos personajes confirmados: Finn, Jake, Don Polvorón y Marceline. Cada uno con sus poderes: por ejemplo, la vampira vuela y así puede pasar sobre zonas de agua.

4 Toque de rol

El desarrollo será el de un "dungeon crawler" con acción en tiempo real y detalles que recordarán a clásicos como Gauntlet: por ejemplo, los generadores de monstruos.

4 Detalles



Hora de aventuras ya tenía un juego. Salió para 3DS y DS solo en USA, con el subtítulo Hey Ice King! Why 'd You Steal Our Garbage? Saltos, acción y toques roleros de la mano de Wayforward.



El creador de la serie se llama Pendleton Ward. Primero presentó un cortó en Cartoon Network (2007). En 2011 el canal comenzó a emitir la serie.



El éxito de Hora de Aventuras ha trascendido la TV. Por ejemplo, las canciones de Marceline, la Reina Vampiro, son un éxito en Internet. Menudo hit "Papá, no te comas mis patatas".



Los cómics los publica en España Norma Editorial. Además de la serie regular, editada en tomitos, se ha anunciado un especial de Marceline.

NOVEDADES

SUPER SMASH BROS.™ for NINTENDO 3DS / for Wii U

Nos hemos propuesto traeros cada mes toda la actualidad de Smash Bros Wii U/3DS, así que empezamos con un nuevo héroe –en realidad cuatro– que se acaba de confirmar, simultáneamente al lanzamiento de Pikmin 3.



Presentamos a...

Olimar y los Pikmin

Aun conmocionados por la llegada –y flexibilidad– de la entrenadora de Wii Fit, recibimos con los brazos abiertos al capitán Olimar y sus ayudantes únicos.

Chicos, contened la respiración. Pikmin regresa desde su participación en Smash Bros. Brawl, de GameCube, y esta vez viene con los Pikmin más fuertes que ha encontrado, los de la tercera entrega. Aunque a decir verdad no los hemos visto ni en la foto de "familia" ni en las primeras imágenes. Los que sí dan la cara son el azul, el amarillo y el rojo, además del morado y el blanco de Pikmin 2. Todos se convierten en **potenciales misiles contra cualquier rival** y por tanto serán la clave del repertorio de ataques de Olimar. Ya puestos, se comenta que también andarán cerca sus compañeros de juego, Luis, Charlie, Alph... y que no faltarán los Pikmin más poderosos de la tercera entrega. Ni eso ni los parajes naturales, extraídos de la saga, donde se celebrarán los combates. Os dejamos con las mejores imágenes, y con esta ilustración de la entrenadora Wii Fit, que nos ha gustado mucho.











RANKING de luchadores

¡Vota por tu favorito!

¿Cuál es tu héroe favorito de Smash Bros? ¿Cuál te gusta más? Dínoslo en la encuesta que ha publicado Hobby Consolas en su Facebook. Y no dejes de buscar cómo va el ranking en estas páginas. Los candidatos, de momento, son:


Olimar y Pikmin


Entrenadora Wii Fit


Mario


Link


Samus Aran


Kirby


Fox McCloud


Pit


Donkey Kong


Pikachu


Bowser


Aldeano


Mega Man



Animal Crossing en números

Porque nunca viene mal estar al tanto de las cifras y datos de los juegos.

2001
Es el año en que salió la primera entrega en Japón

11
En millones, la cifra que vendió AC Wild World para DS

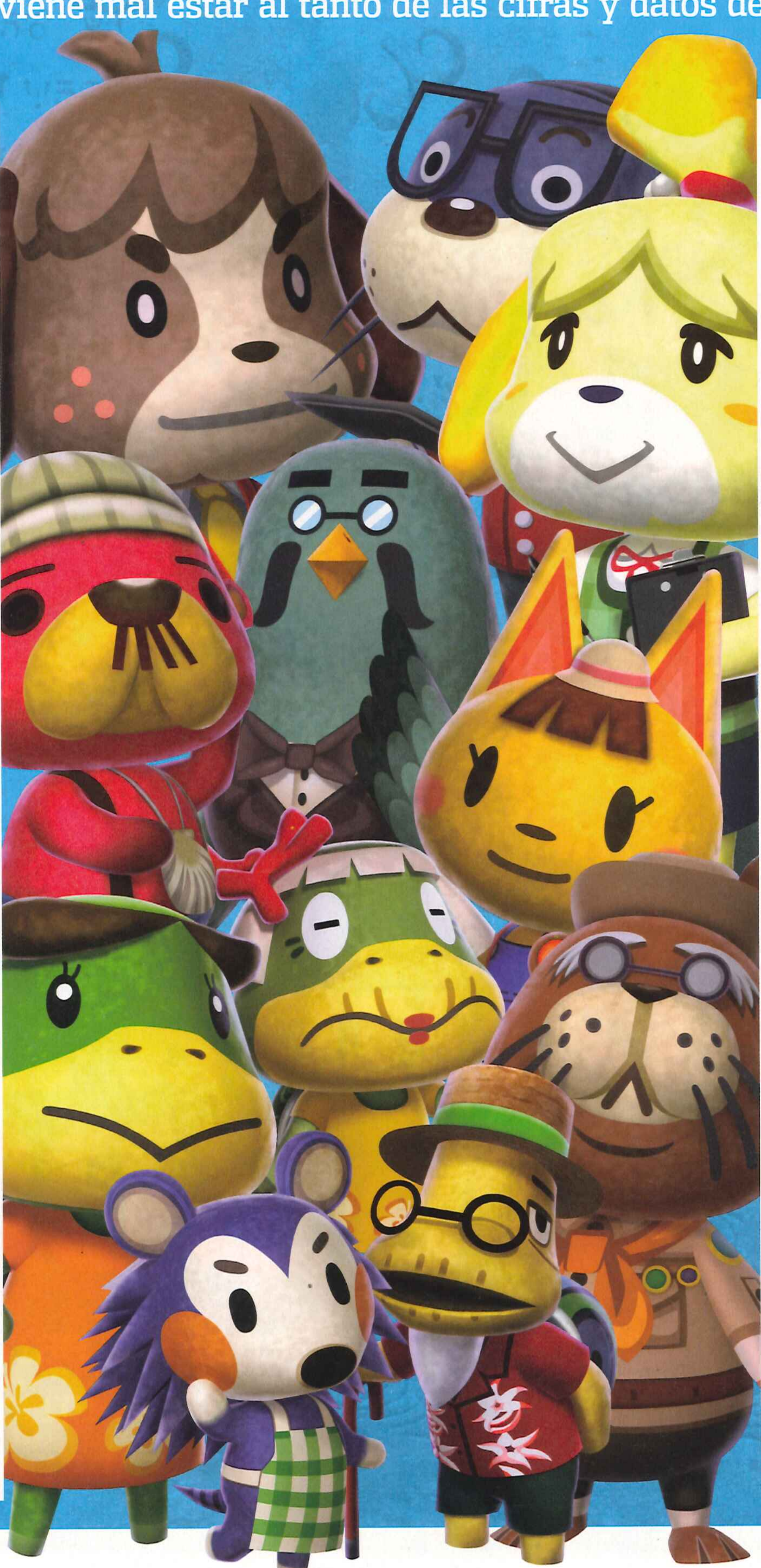
48
El número máximo de casas que pueden formar parte de la exposición StreetPass en New Leaf

35.000
El número de followers que tiene la cuenta de Twitter de Canela

100
El porcentaje de aprobación de vecinos que necesitas para empezar a trabajar como alcalde

4
El número de ordenanzas municipales disponibles: pueblo hermoso, madrugador, trasnochador o rico

2
Las aplicaciones para DSiWare basadas en Animal Crossing



2004
El año en que Animal Crossing se estrenó en Europa, con la adaptación para GameCube del título de Nintendo 64

800.000
Las unidades que vendió New Leaf en su primer día a la venta en Japón

5
En millones, el número de unidades que ACNL ha vendido en el mundo

18.000
Los millones de yenes (alrededor de 14 millones de Euros) que recaudó la película de animación de Animal Crossing en cines japoneses cuando se estrenó en 2006

4
Los años que han pasado desde que apareció la anterior entrega en Wii

20.000
El número de bayas que cuesta emitir una ordenanza

193.000
Las personas que comentan diariamente (desde noviembre de 2012) su estado en ACNL con Twitter, Facebook o Tumblr.



¡Inazuma se lanza a 3DS!

El 27 de septiembre es el día señalado para que la mejor fusión de fútbol y rol se estrene en 3DS. ¡La espera ha sido dura, pero ya queda muy poco!



Isla Liocott es el lugar en el que se desarrolla la fase final del Fútbol Frontier Internacional. Los equipos clasificados vienen aquí.

Jude Sharp es uno de los mejores jugadores que vimos en los anteriores Inazuma, y aquí seguirá despuntando y aprendiendo técnicas.

La trilogía original de Mark Evans llegará a su final el mes que viene con Inazuma Eleven 3, el juego que tanto estabais esperando muchos de vosotros (y de nosotros). Si en el primer Inazuma, el Raimon se convirtió en campeón de Japón, y en el segundo recorrió todo el país para acabar con una grave amenaza, ¿cuál será el siguiente paso? Está claro: ¡ahora toca soñar con ser los **campeones del mundo** entero!

Inazuma Japón

Esta vez nuestro equipo no será el Raimon sino el Inazuma Japón, una **selección que agrupará a los mejores jugadores**, no sólo del Raimon sino también de anteriores equipos rivales como la Academia Alius y la Royal Academy Redux. Obviamente, al principio hay piques como el que tiene Jude con Caleb, a quien no perdona por haberse portado mal en Inazuma Eleven 2 con los jugadores del Raimon y de la antigua Royal, pero pronto todos tendrán que empezar a entenderse y desarrollar un **fútbol fuerte y unido**. Sólo así podrán tener posibilidades ante los poderosos equipos de todo el mundo que les esperan en el **Fútbol Frontier Internacional**, el campeonato mundial de selecciones juveniles. Allí se encontrarán con muchos jugadores totalmente nuevos y de una calidad asombrosa, que unidos a tantos otros carismáticos ya conocidos sumarán esta vez la increíble cifra de **2200 jugadores** (700 más que Inazuma Eleven 2), de entre los cuales podréis escoger para formar vuestra plantilla de ensueño. Asimismo, habrá **350 técnicas**, los sorprendentes movimientos especiales que son la esencia de la saga y con los que realizaréis todo tipo de espectaculares tiros, regates, bloqueos y paradas. En este juego habrá además novedades como **tiros combinados y tácticas de equipo**, con los que tendréis

El fenómeno que arrasa



Desde el primer Inazuma Eleven, la franquicia ha sido un éxito total en España. Las dos versiones de Inazuma Eleven 2 también arrasaron, y Strikers no se quedó atrás. Además, cientos de miles de personas siguen los capítulos de la serie en nuestro país, y es posible encontrar numerosos productos relacionados como camisetas, balones, cromos, material escolar y tazas, con símbolos de Inazuma Eleven e imágenes de los jugadores.





Austin Hobbes es uno de los nuevos personajes que se unirán al Inazuma Japón, y jugará junto a nuestras estrellas favoritas.

que exprimir más que nunca la química entre vuestros jugadores.

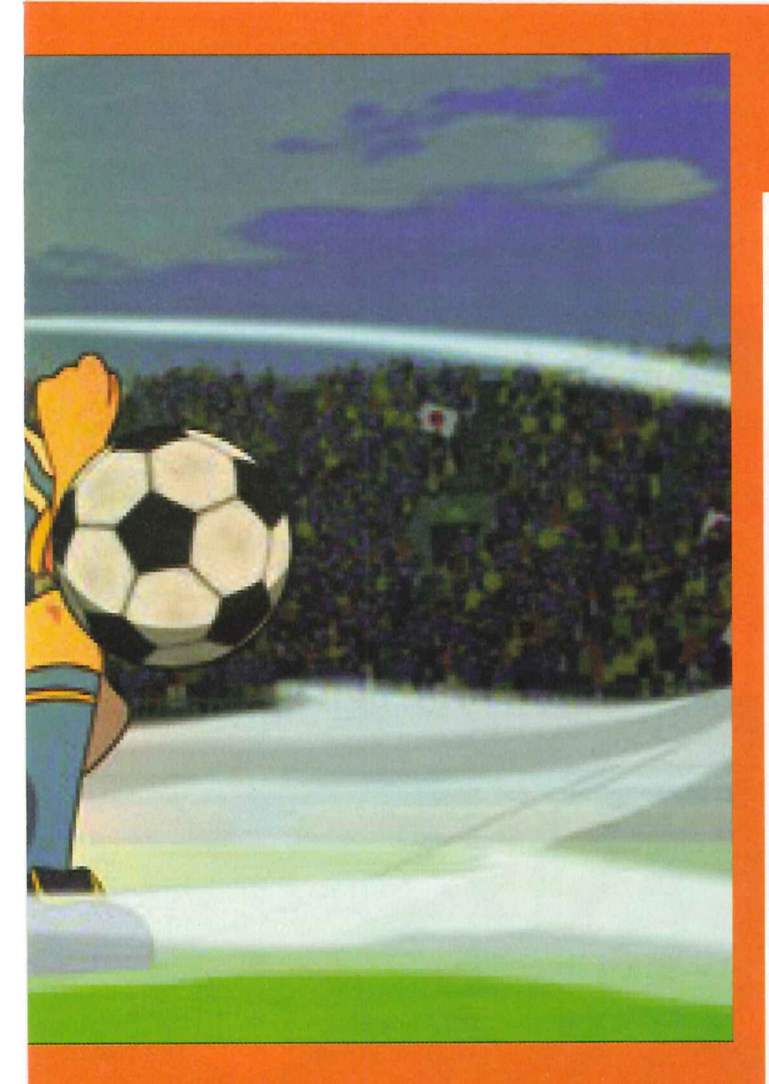
De DS a 3DS

Como ya sabréis, este juego salió hace un tiempo en Japón para DS, pero en Europa nos llegará en su lugar esta versión adaptada a 3DS. Por lo tanto, incorporará algunas agradables mejoras como el **efecto 3D**, que se notará tanto en las partes jugables como en las escenas de vídeo, aunque debéis tener en cuenta que el juego fue originalmente diseñado para Nintendo DS. Así pues, aunque no vaya a exprimir al máximo la potencia gráfica de 3DS, tenemos muy claro que en diversión habrá muy pocos títulos capaces de rivalizar con él.

Si habéis jugado a los anteriores Inazuma, podéis haceros una idea de la satisfactoria experiencia que encontraréis, esta vez con **más contenidos y diversión que nunca**. Y, al igual que Inazuma Eleven 2, llegará en dos versiones distintas, esta vez con los subtítulos **Fuego Explosivo y Rayo Celeste**. Además de tener algunos jugadores y rivales distintos, la diferencia más importante será que cada una se centrará más en uno de los nuevos per-

Tener a Axel Blaze en el equipo siempre ha sido una gran baza, y en el Inazuma Japón también mostrará sus enormes cualidades.





Las selecciones

Estos equipos son los rivales

Fase de clasificación de Asia

Antes de llegar a la fase final del Fútbol Frontier Internacional, el Inazuma Japón debe enfrentarse a otras selecciones asiáticas para obtener la plaza.



Big Waves (Australia). Vale, Australia está en Oceanía, pero aquí forma parte de la ronda asiática. Es el primer partido oficial del Inazuma Japón.



Leones del Desierto (Catar). Sus jugadores disponen de una gran resistencia gracias a los entrenamientos que han realizado en el desierto.



Dragones de Fuego (Corea). Cracks como Byron "Aphrodite"Love, Torch y Gazelle juegan aquí, además del genial capitán Chan Su-Che.

Fase final, Grupo A

Estos cuatro equipos y el Inazuma Japón forman el Grupo A de la fase final. Solo los dos primeros clasificados obtienen plaza para las semifinales.



Knights of Queen (Inglaterra). Un equipo muy disciplinado, que se enorgullece de que el fútbol fuese inventado en Inglaterra.



Los Emperadores (Argentina). Capitaneados por Tiago Torres, su punto fuerte es su extraordinaria defensa. Es muy difícil marcarles gol.



Unicorn (Estados Unidos). Cuentan con jugadores del Raimon como Bobby y Erik, y su capitán es el nuevo personaje Mark Kruger.



Orfeo (Italia). Los favoritos de la competición. Tienen grandes estrellas como Paolo Bianchi y Hide Nakata, y su entrenador no es otro que Ray Dark.

Fase final, Grupo B

De los cinco equipos de este grupo, dos se clasifican para las eliminatorias y pueden cruzarse con el Inazuma Japón en la semifinal y en la final.



The Little Giants (Costail). Provenientes de una aldea de Congo (África), son la gran revelación. Tienen un misterioso entrenador...



Los Rojos (España). La selección española está representada con este equipo, cuyas técnicas están basadas en algunos de los tópicos de España.



Bogue Roto (Alemania). Los alemanes no podían faltar en la competición. Su capitán es Jonas Borak, centrocampista.



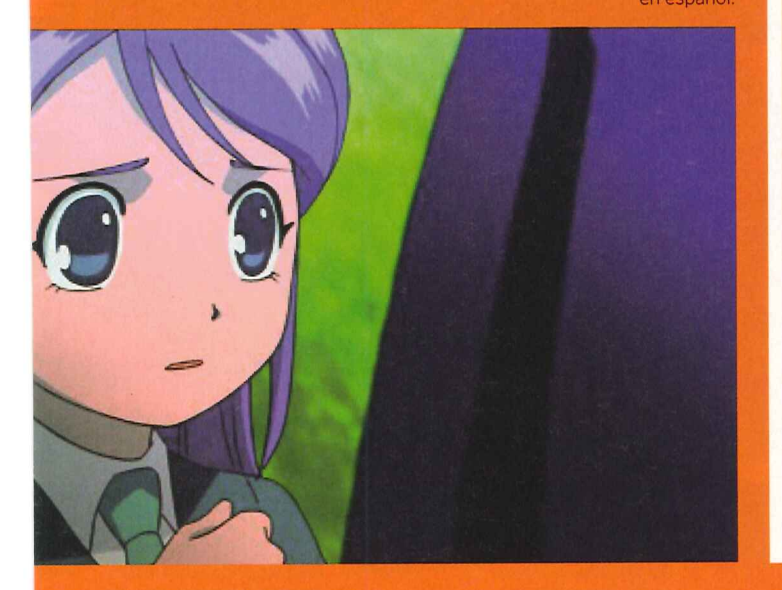
Os Reis (Brasil). Su capitán, Mac Robingo, está considerado el mejor jugador del torneo. Pero el entrenador, Zoolan Rice, no es trigo limpio...



Rose Griphons (Francia). Otro de los equipos europeos que participan. Su capitán es el defensa Pierre Gofdin.

sonajes: Fuego Explosivo dará más protagonismo a **Héctor Helio**, de los africanos The Little Giants, mientras que en Rayo Celeste se lucirá más **Paolo Bianchi**, de los italianos Orfeo.

El final del ciclo de la generación de Mark Evans se acerca, y tenemos unas ganas inmensas de jugarlo en profundidad. Durante los próximos meses a partir de su lanzamiento el 27 de septiembre, Inazuma seguirá siendo una parte importante de la revista, pues sabemos que sois muchos los fans de la saga, ¡y nuestras ganas de escribir sobre Inazuma también son muchas!



Las escenas de vídeo serán abundantes en el juego, y además contarán con efecto 3D. Tendrán doblaje en español.

Inazuma Japón, la al



Jack Wallside
Defensa
Uno de los miembros originales del Raimon y siempre titular indiscutible. A veces le entra un poco de miedo antes de los partidos difíciles, pero ha demostrado ser el defensa más fiable que se puede tener.

Nathan Swift
Defensa
Antes de ser futbolista fue atleta, y eso se nota al comprobar su gran velocidad. En los anteriores juegos le hemos visto en el Raimon y en los Emperadores Oscuros.

Axel Blaze
Delantero
El delantero estrella del Raimon no podía faltar en el Inazuma Japón. Siempre ha sido uno de los personajes principales y uno de los jugadores más decisivos, y aquí volverá a brillar.

Mark Evans
Portero
El capitán del Raimon también es el capitán del Inazuma Japón. Sin duda, Mark es el gran protagonista de la trilogía Inazuma Eleven, y simboliza el espíritu de esfuerzo, superación y juego limpio.

Thor Stoutberg
Centrocampista
Ya era posible ficharlo en Inazuma Eleven 2, aunque sólo se podía tras conseguir la llave de la habitación secreta del faro mediante Wi-Fi. Ayudó a Axel Blaze en Okinawa.

Hurley Kane
Defensa
Ha sido jugador del Instituto Mary Times y del Raimon. Aunque al principio no tenía mucha experiencia como futbolista y su deporte predilecto era el surf, pronto consiguió unas habilidades muy buenas con el balón.

Tod Ironside
Defensa
Otro de los miembros originales del Raimon, aunque a diferencia de Jack no siempre ha estado en el equipo, ya que durante una breve etapa se fue y estuvo en los Emperadores Oscuros.

Archer Hawkins
Defensa
Este nuevo personaje tiene un pasado violento como jefe de una banda de pandilleros. Gracias a la ayuda del entrenador Hillman pudo dejar atrás las peleas y desarrollar su destreza con el fútbol.



ineación

Jude Sharp
Centrocampista
Originalmente fue el capitán de la Royal Academy, pero durante el transcurso del primer juego se unió al Raimon, y ahí permaneció como uno de sus mejores jugadores. Es un inteligente estratega.

Xavier Foster
Delantero
El gran crack de la Academia Alius y capitán del Génesis, que en Inazuma Eleven 2 jugaba con el nombre Xene, ha dejado atrás su pasado y ahora sólo piensa en disfrutar jugando al fútbol.

Shawn Froste
Delantero
Le conocimos en Inazuma Eleven 2, donde formaba parte del Instituto Alpino. El Raimon lo reclutó para que les ayudase contra la Academia Alius, y demostró ser un gran delantero al nivel de Axel.

Jordan Greenway
Centrocampista
Otro antiguo miembro de la Academia Alius, conocido por entonces como Janus, y que fue el capitán del Tormenta de Géminis. Dejó el Raimon en ruinas en Inazuma Eleven 2.

Austin Hobbes
Delantero
Otro que debuta en Inazuma Eleven 3. Este gran goleador siempre ha admirado a Axel Blaze, y aprenderá técnicas combinadas con él.

Scott Banyan
Defensa
En Inazuma Eleven 2 le vimos jugando en el Claustro Sagrado y en el Raimon. Le gusta gastar bromas a los demás, pero sus compañeros han aprendido que es alguien de confianza.

Darren LaChance
Portero
Un excelente portero que ha jugado en el Instituto Fauxshore y en el Raimon. Ha desarrollado sus propias técnicas, distintas de las de Mark.

Caleb Stonewall
Centrocampista
Fue el capitán de la Royal Academy Redux, el equipo de Ray Dark en Inazuma Eleven 2. Ahora debe integrarse en el Inazuma Japón.



La serie de televisión

Los juegos le deben gran parte de su éxito a la serie de televisión, que ha sido el punto de entrada al universo Inazuma para muchos jugadores. Desde el 3 de junio, la nueva serie Inazuma Eleven Go se emite en Disney XD. Esta serie narra las aventuras del nuevo Raimon, cronológicamente 10 años posterior a la primera serie y juego. Además, el 6 de julio se emitió también la primera película de Inazuma Eleven.



Inazuma Eleven Go es una serie centrada en el nuevo Raimon. El juego también llegará próximamente.



Aunque los protagonistas son nuevos, también aparecen personajes conocidos, que ahora son 10 años mayores.

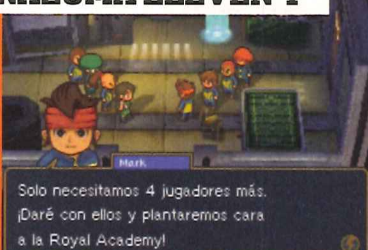


La película pone fin a las andanzas del Raimon de Mark Evans, 10 años antes de Go. El Raimon se enfrenta al Instituto Ogro

20 momentazos en el

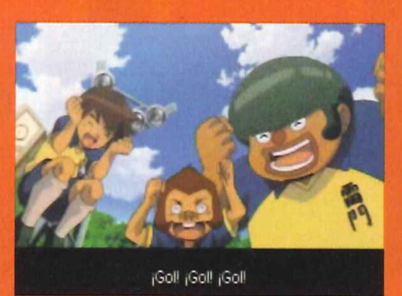
Los dos primeros Inazuma nos dejaron muchos moment

INAZUMA ELEVEN 1



01 Reclutando al equipo

El primer reto del Raimon es un partido amistoso contra la Royal Academy, pero necesitan reclutar a más jugadores para completar la alineación. ¡A formar equipo!



02 El primer gol contra la Royal Academy

Aunque en este momento la Royal Academy es muy superior al Raimon y le marca muchos goles, Axel consigue un golazo para el Raimon que sabe a gloria.



03 Fichando por primera vez

Tras avanzar en el torneo Fútbol Frontier, Nelly nos da la opción de fichar jugadores de los equipos a los que hayamos vencido. El antiguo rival es el nuevo aliado.



04 Entrenamiento en Centro Centella

Este campo de entrenamiento secreto se encuentra en el Raimon, y lo usaban los antiguos jugadores del legendario Inazuma Eleven. Ahora sirve a la nueva generación.



05 Las trampas del Otaku

Varios jugadores caen sospechosamente enfermos, pero aún así el Raimon gana. Aunque el periódico dice otra cosa... ¡A buscar pruebas que demuestren lo que pasó!



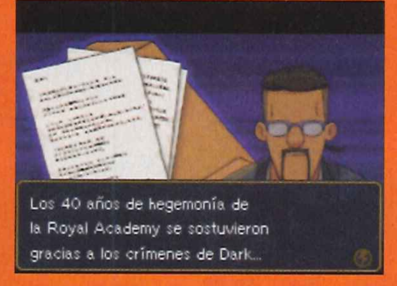
06 Seymour Hillman, el nuevo entrenador

Fue portero del antiguo Inazuma Eleven, aunque lleva mucho tiempo alejado del fútbol. Sin embargo, el nuevo Raimon recupera su pasión y se convierte en entrenador.



07 Jude Sharp se une al Raimon

El hasta entonces capitán de la Royal Academy y siempre un jugador brillante se une al Raimon, desencantado con la actitud de Ray Dark, entrenador de la Royal.



08 Ray Dark, enemigo de Inazuma Eleven

El entrenador de la Royal Academy y del misterioso equipo Zeus tiene un oscuro pasado, y siempre ha querido ganar a toda costa, incluso con trampas y crímenes.



09 La gran final contra el Zeus

Gracias a una poción llamada Néctar Divino que les dio Ray Dark, sus jugadores no se cansan y son más poderosos. Además, tienen al gran Byron "Aphrodite" Love.



10 Raimon, campeon del Futbol Frontier

Tras un gran esfuerzo y muchos partidos difíciles, el Raimon logra el sueño de alzarse con la victoria en el Fútbol Frontier. ¡Ahora hay que celebrarlo!

INAZUMA ELEVEN 2



11 El Raimon, en ruinas

Poco después de ganar el Fútbol Frontier, los jugadores del Raimon se encuentran con que unos tipos que dicen ser alienígenas han destruido su instituto a balonazos.



12 Lina Schiller, la nueva entrenadora

Esta misteriosa mujer se hace cargo del Raimon con el objetivo de derrotar a la Academia Alius, que están causando el pánico al usar el fútbol para destruir institutos.

l mundo Inazuma

s memorables. Aquí van unos cuantos.



13 La Caravana Inazuma

Para tener una oportunidad ante la Academia Alius, el Raimon debe viajar por todo Japón y reclutar a jugadores lo suficientemente buenos para hacerles frente.



14 Reclutando a Shawn Froste

La mejor nueva incorporación del Raimon en Inazuma Eleven 2 fue Shawn Froste, un genial delantero que fue decisivo en los enfrentamientos contra la Academia Alius.



15 El gamberro Scott Banyan

En el Claustro Sagrado conocimos a Scott Banyan, cuya actitud chocaba con la férrea disciplina de sus compañeros. Tras conocerlo mejor, también se unió al Raimon.



La próxima generación

Inazuma Eleven Go es la próxima trilogía de la saga, ambientada 10 años después y diseñada para 3DS. Tendrá nuevos protas, aunque nuestros personajes favoritos también aparecerán más crediditos. Aún no está confirmado, pero se espera que el primer Go llegue el año que viene.







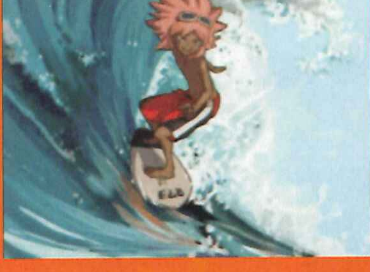

16 El nuevo equipo de Ray Dark

Ray Dark, el antagonista del primer título, quería seguir dando guerra en Inazuma Eleven 2, y formó un nuevo equipo llamado Royal Academy Redux.



17 Darren LaChance, el admirador de Mark

En el Instituto Fauxshore conocimos a Darren LaChance, un apasionado admirador de Mark Evans que además resultó ser también un gran portero. Se unió al Raimon.



18 El surfero Hurley Kane

La última gran incorporación antes de la batalla definitiva contra la Academia Alis fue Hurley Kane, un habilidoso surfero del Instituto Mary Times.



19 La victoria ante la Academia Alius

Después de formar un gran equipo y entrenar mucho, el Raimon pudo vencer al Génesis de Xavier Foster, el equipo de élite de la Academia Alius, para restaurar la paz.



20 Los Emperadores Oscuros

Sin embargo, aún quedaba un último reto. Unos viejos amigos se habían pasado al lado oscuro, pero la fuerza de voluntad de Mark les trajo de vuelta al sentido común.



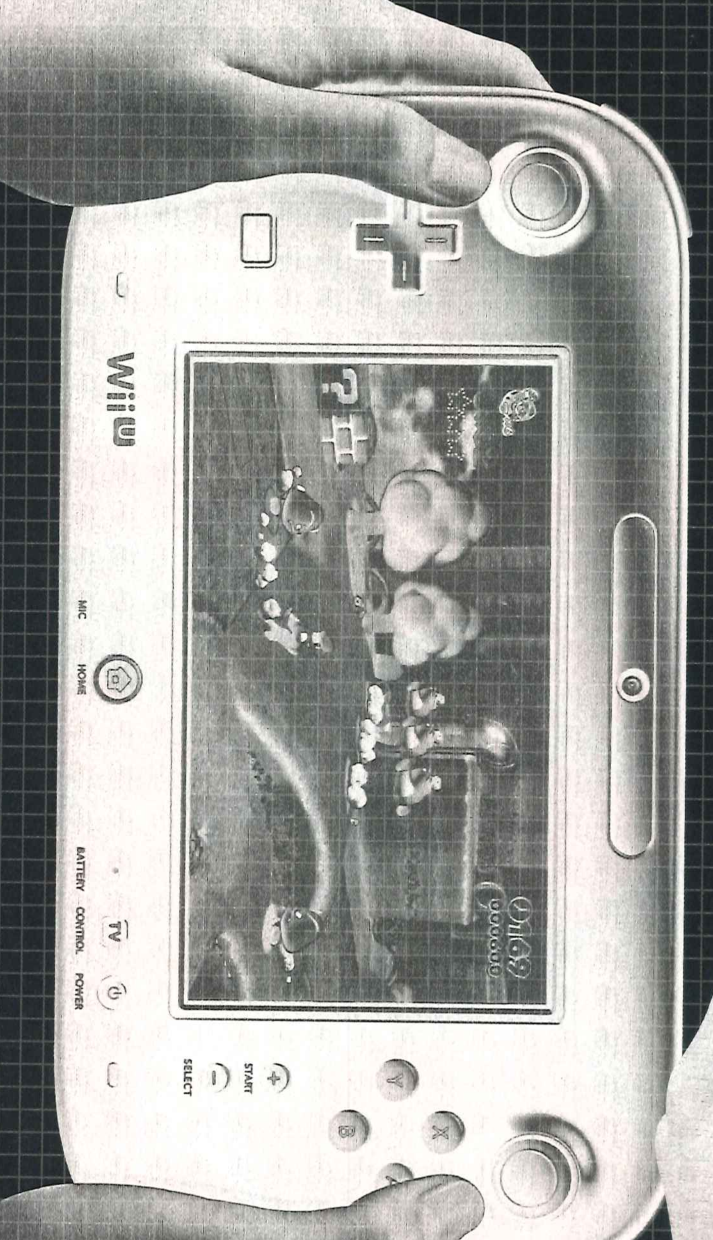
Archer Hawkins es otro de los jugadores que debutan en Inazuma Eleven 3 como parte de la convocatoria del Inazuma Japón.

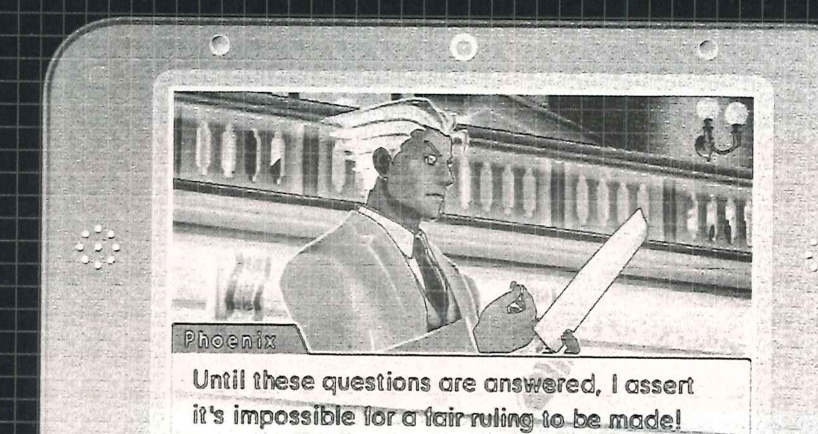


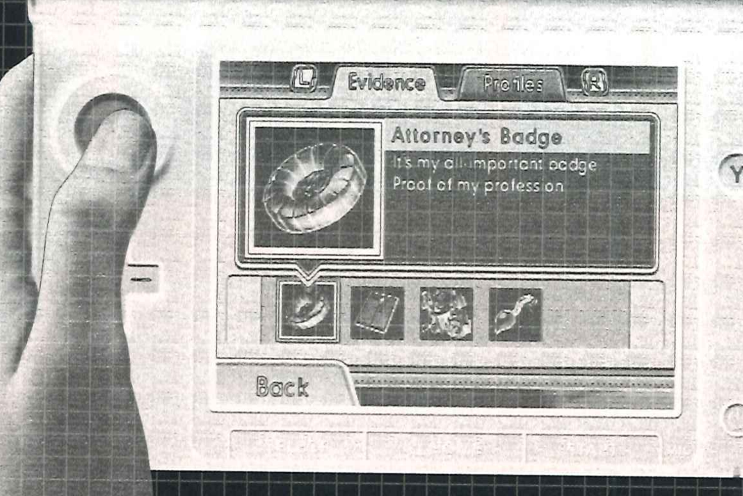
¡Primer Test!

11 futuros bombazos

Han pasado por nuestras manos y sabemos lo que se siente con cada uno. Solo quedaba contarlo.







Diciembre • Plataformas

Super Mario 3D World

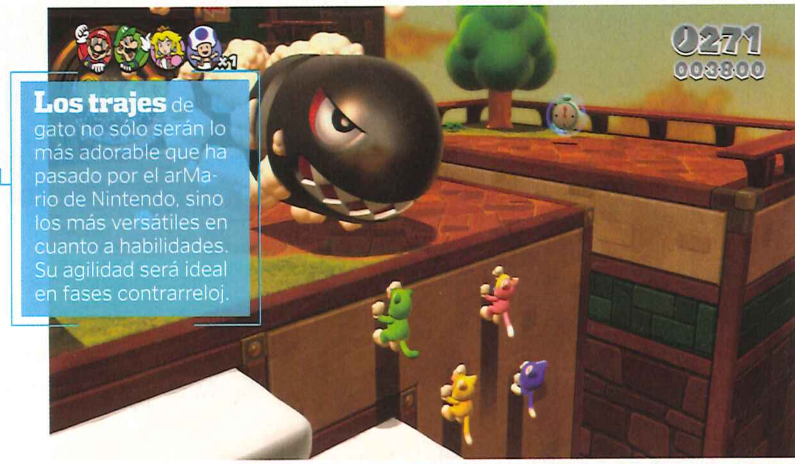
Los gatos ya no tendrán sólo siete vidas



Gustavo Acero
Colaborador

EN PRIMERA PERSONA
Aunque muchos esperábamos un plataformas que siguiera la 'Estela' de Super Mario Galaxy, la fórmula 3D Land encaja de maravilla con el rollo multijugador de New Super Mario Bros U. Aquí hay calidad... y sin gato encerrado.

Abrimos debate: ¿es Mario Gato el disfraz más irresistible de la historia de la fontanería... o el más empalagoso? Aunque hay quien opina lo segundo, los que de verdad se van a subir por las paredes son el propio Mario, Luigi, Peach y Toad Azul, y no sólo por su nueva habilidad felina para escalar muros; el plantel original de Super Mario Bros 2 también podrá trepar hasta lo alto del mástil de la bandera de meta, soltar zarpazos contra los enemigos y abalanzarse sobre ellos como gato panza abajo. Entre estas coloridas criaturas nos esperan goombas y koopas renovados, topos saltarines y un rey saurio rodeado de anguilas, pero sólo nos hicimos amigos del "bisabuelo" espiritual de Yoshi, al que debíamos dirigir entre cuatro jugadores a través de un río plagado de turbos y anillos, saltos y obstáculos que nos recordaron a las fases en mantarraya de Mario Galaxy. Esa será una de las escasas referencias al juego galáctico, ya que la experiencia continúa la fórmula de Mario 3D Land, a la que añade nuevas mecánicas como las tuberías transparentes, cuyas bifurcaciones y pinchos móviles nos provocaron más risas de las esperadas. Como ya habréis deducido, nos pasamos el rato dándole caña al multijugador, que conserva la esencia cooperativa de los New Super Mario Bros. con momentos inspirados en Mario Party, como las carreras en trineo. Además, las tres monedas estrella han dado paso a estrellas verdes mejor escondidas y fases de bonus mucho más complejas.



Los trajes de gato no sólo serán lo más adorable que ha pasado por el arMario de Nintendo, sino los más versátiles en cuanto a habilidades. Su agilidad será ideal en fases contrarreloj.



El dinosaurio acuático del pañuelo pamplonica interrumpirá el plataformeo con fases de velocidad a lo Mario Kart, cuyas impecables físicas del agua nos dejaron embobados.



La cooperación a cuatro nos permitirá pasarnos bolas de nieve unos a otros o ponernos de acuerdo para activar mecanismos, pero al final ganará el más acaparador.

Primera impresión

▲ Las nuevas ideas componen la mezcla perfecta de los últimos plataformas de Mario. Lo tiene todo para llevarse el gato al agua.

▼ Preferíamos un juego más épico y revolucionario como en Wii. Tener que usar la cruceta de los Wiimote en mundos 3D es impreciso.

¡Probando!





El GamePad sirve para parar a los enemigos, revelar monedas y bloques ocultos a los demás jugadores y mover la cámara, pero también quisimos probar el mando Pro de Wii U y nos dejó aún más satisfechos.



¡Qué locura! La fase de los barriles fue la más divertida que probamos. Habrá que tener buena puntería para no chocar contra ninguno al salir disparados.



¡A la mina! Los niveles a bordo de la vagoneta y la sensación de velocidad sobre raíles no faltarán en la nueva aventura de Donkey Kong. Y bien que lo celebramos.

Luis López
Colaborador

EN PRIMERA PERSONA
Estoy deseando que se ponga a la venta Tropical Freeze. No podía dejar de meterme en los barriles para lanzarme de uno a otro. Nintendo lo ha vuelto a hacer y Donkey me ha enganchado desde el comienzo.

Diciembre • Aventura

DK Country Tropical Freeze

El desafío Wii U de Retro Studios

El gorila más gamberro y simpático del mundo hará su primera aparición en Wii U con una nueva aventura que nos promete muchas horas de diversión. Donkey Kong, junto a Diddy y Dixie, volverán a correr y brincar de plataforma en plataforma para recuperar su isla de la invasión de los vikingos, pingüinos, morsas y osos polares.

Probados cuatro de sus niveles, la verdad es que la sensación ha sido fantástica. Por lo que pudimos ver, las fases serán increíblemente variadas entre sí. Siguiendo la tónica general de la saga, avanzaremos brincando, aplastando enemigos y recogiendo plátanos.

Pero no se quedará sólo ahí. En esta nueva aventura también habrá sitio para nadar en el mar, enfrentarse a jefes finales, pilotar vagonetas, y surcar el cielo con los alocados barriles (momento preferido).

Además, podremos disfrutar de todas las áreas en compañía de un amigo. Mientras uno controla a Donkey Kong, otro podrá manejar a Diddy o a Dixie, lo que hará aún mucho más divertida la experiencia. Para poder superar cada nivel en compañía tendremos que coordinarnos a la perfección con nuestro compañero, y aprovecharnos de las características únicas tanto de Diddy como de Dixie. La dificultad seguirá suponiendo un reto, sobre todo si queremos conseguir todas las letras Kong.

¿Qué mas cosas nos llamaron la atención en este primer test? Por un lado el audio: soberbio. La música seguirá alegrando cada fase como ha ocurrido siempre en las aventuras de los Kong.





Jefe morsa Big Top Bob será uno de los jefes finales que nos pondrán las cosas difíciles al final de cada mundo. ¡Se va a enterar! Aunque tenga casco vikingo y sea del mar del norte.

Y por otro, el salto al HD de Wii U sentará de maravilla a nuestro amigo (y no solo porque es más peludo que nunca). Aunque queda algún pequeño matiz que corregir, sobre todo en las fases de la vagoneta, el nivel de detalle nos dejará boquiabiertos. Además, la cámara se moverá a nuestro alrededor, en lugar de recoger solo el avance lateral, lo que supone una nueva experiencia visual.

Retro Studios y Nintendo, de la mano de Kensuke Tanabe (Metroid Prime, SMB 2) se está encargando de que DKC sea un subidón de energía en nuestra Wii U, un juego realmente diferente, cargado de un montón de detalles originales.

Primera impresión

▲ La variedad de desarrollo de los niveles. Las luchas contra jefes. Los niveles de barriles que pondrán a prueba nuestros reflejos.

▼ Los niveles a bordo de la vagoneta muestran un extraño efecto visual que habrá que pulir antes de su estreno.

¡Probando!



Un control muy divertido. Controlar a Donkey Kong agitando el mando y el nunchuk de Wii para golpear el suelo a lo bestia, nos proporcionará más de una carcajada; y pulsar el botón A en el momento exacto para salir disparados del barril, será todo un reto.

Octubre • Aventura

The Legend of Zelda

The Wind Waker HD

Vuelve a navegar... en alta definición

Hace la friolera de diez años surcamos los mares en GameCube con The Legend of Zelda: The Wind Waker. Su estiloso aspecto gráfico unido a la novedosa temática marinera lo convirtieron en uno de los Zelda más especiales de la historia. Nintendo, muy consciente de ello, nos brinda una reedición del clásico con un aspecto adaptado a la nueva generación y algunos añadidos.

En esencia nos encontramos ante el mismo título, pero con un lavado de cara gráfico que le queda que ni pintado: el estilo 'cel shading' del juego original luce espectacular en alta definición, y sigue siendo una delicia pasear por Isla Initia, charlar con sus habitantes, practicar con la espada o correr con un simpático cerdito en brazos. Y por supuesto no nos olvidemos de la navegación a bordo de Mascarón Rojo, uno de los pilares fundamentales de la aventura que aquí ha sido mejorado con un nuevo tipo de vela para surcar el Gran Mar a mayor velocidad. También se ha modificado uno de los compases finales de la aventura, la búsqueda de las ocho piezas de la Trifuerza, haciéndola más rápida y directa ya que podía llegar a resultar un pelín tediosa.

En nuestro test, pudimos enfrentarnos a Kranos, el malvado pajarraco siervo de Ganondorf que rapta a Abril, la hermana de Link, al principio de la aventura. Y si en en GC ya nos infundía temor, aquí pasaremos auténtico miedo huyendo de él y descubriendo su punto débil.

Quizá se podría haber pulido algo más el aspecto gráfico o sacar un mayor partido al Wii U GamePad, que se limita a la organización del inventario (mucho más intuitiva en esta ocasión, eso sí) y la vista al apuntar en primera persona. Pero no nos engañemos: The Wind Waker sigue siendo una obra maestra, y todo aquel que no lo disfrutase en su momento o quiera revivir ahora una de las mayores aventuras de Link, que se prepare para izar las velas y disfrutar del viento este mismo octubre.



El Mascarón Rojo es nuestro medio de transporte por el Gran Mar, y gracias a la nueva vela podemos viajar mucho más rápido.



Todos los jefes tienen un punto débil que debemos descubrir para salir airosos de la batalla. ¿Adivináis dónde está el de Kranos?



La Batuta de los Vientos nos permitirá controlar la dirección del viento o crear tornados. Para ello aprendemos canciones... al más puro estilo Ocarina of Time.

Primera impresión



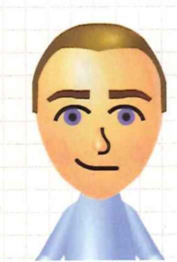
Una aventura increíble, atemporal, absolutamente inolvidable, puesta al día con gráficos HD en 1080p...

... A los que se les podría haber sacado algo más de provecho. Porque en realidad no ha sido un rediseño gráfico.

¡Probando!



El principio del juego en Isla Initia y la pelea final contra Kranos eran las dos fases disponibles en la demo. Por suerte, Link disponía de prácticamente todos los objetos de la aventura (incluida la Espada Maestra) así que pudimos trastear un rato con ellos. ¡Balancearse con el gancho sigue siendo genial!



Álvaro Alonso
Colaborador

EN PRIMERA PERSONA

Puede que sea cosa del verano, pero estoy deseando volver a pegarme un chapuzón en las aguas de The Wind Waker. Tetra y la Espada Maestra van a tener que esperar... Link va a estar muy ocupado tomando el sol.





Rubén Guzmán
Redactor Jefe

EN PRIMERA PERSONA
Seré un tipo superficial, pero este Mario Kart me ha entrado por los ojos. La sensación de amplitud de las pistas y la fluidez con la que se mueve todo, me han sorprendido. A la hora de conducir, tan perfecto como siempre.



Anti-gravedad: en la práctica, servirá para que los circuitos ofrezcan más caminos alternativos y atajos. Decide deprisa, de ello dependerá la victoria.

Primavera de 2014 • Velocidad

Mario Kart 8

Mario se salta la ley de la gravedad

Confirmado: a Mario no se le cae la gorra ni corriendo bocabajo. Cuando nos pusimos al volante de Mario Kart 8, lo que más ganas teníamos de probar era como funcionaba la nueva "antigravedad", es decir, la capacidad de los vehículos de adherirse a paredes o techos en determinados tramos del circuito. Cuando llegamos a estas zonas, las ruedas del kart o moto se giran automáticamente. Si vamos cabeza abajo casi ni lo notamos, salvo porque el escenario está al revés. Es más evidente cuando corremos por la pared, porque la cámara no se gira. El caso es que mola, sobre todo porque permite elegir más caminos alternativos en los circuitos. Nosotros probamos tres trazados: el circuito de Mario, una ciudad de vertiginosas cuestas y una mansión fantasma. Los momentos antigravedad se mezclan con zonas acuáticas y aéreas sin darnos respiro: siempre están pasando cosas, y al mismo tiempo hay que preocuparse de atacar y defenderse de los rivales.

Lo que sí es familiar es el pilotaje: se mantiene la acumulación de turbos mediante derrapes (tres en los karts y dos en las motos) y los power-ups disponibles eran los más famosos (caparazones, plátanos...). Nintendo se guarda sorpresas, y muchas tendrán que ver con las carreras online para 12 jugadores.

Pistas muy amplias con muchos obstáculos móviles, cambios de rasante y rampas: si haces una pirueta al saltar, ganarás punta de velocidad.

¡Vuelven las motos! Como en Mario Kart Wii, aumentan su velocidad punta si levantamos la rueda delantera. Solo tienen doble turbo, por el triple de los karts.



Primera impresión

▲ La alta definición y los 60 frames por segundo logran una experiencia visual como nunca había sido Mario Kart.

▼ Dejando de lado el diseño de circuitos, no se han mostrado aún elementos nuevos: ni power-ups, ni corredores, ni vehículos...

¡Probando!



La demo permitía partidas a dobles a pantalla partida. No notamos ralentización alguna (juraríamos que se mantenían los 60 frames por segundo). Podíamos elegir el tipo de control y, aunque la detección de movimiento funcionaba perfectamente, nada como el stick del Wii U GamePad para logar la máxima precisión.





Variedad
Incluye multitud de juegos con los que competir con los amigos. Hay 80 mini-juegos grupales y 15 para dos que proporcionan variedad y duración suficientes.



Miiverse
El universo Mii está presente en Wii Party U. Jugaremos con nuestros Mii y a través del Miiverse compartiremos nuestras puntuaciones en redes sociales.



Reflejos
Mantén la concentración y agudiza tus reflejos para pulsar en el momento preciso. Un despiste no lograrás tu objetivo: ganar todos los puntos posibles.



GamePad
Descubriremos nuevas formas de utilizar el gamepad como tablero y mando. En los juegos más tradicionales, la pantalla será nuestra mesa de juegos.

Octubre • Aventura

Wii Party U

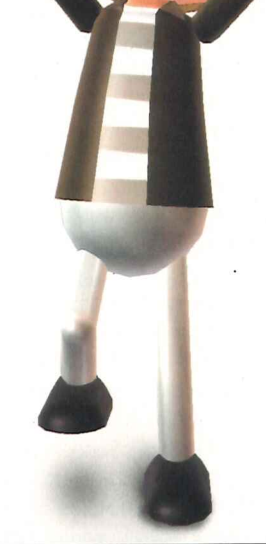
Con esta fiesta, no hay stop

Está a punto de llegar a Wii U el juego de fiestas definitivo, apto para todas las edades y niveles de juego. En Wii Party U se mezclarán los juegos tradicionales, como los dados, junto con otros diseñados para exprimir todas las características del gamepad. Serán en total 80 emocionantes mini-juegos para disfrutar hasta cuatro jugadores a la vez, mediante la sencilla combinación de gamepad y mandos Wii.

Nuestros Mii serán los protagonistas de este popurrí de juegos sociales, en el que experimentaremos nuevas formas de jugar con los demás. Así, podremos agudizar nuestros reflejos echando una partidita al Twister, y lograr el mayor número de aciertos en colaboración con nuestros amigos, o jugar al escondite ocultando el gamepad en algún rincón de casa mientras nuestros el resto lo buscan con ayuda del mando de Wii.

Y si no tenemos la televisión cerca, tampoco habrá problema. Wii Party U incluirá 15 juegos para competir contra otro usuario utilizando el gamepad como tablero,: serán los casos del futbolín y el béisbol. Y al terminar la partida podremos publicar nuestras impresiones a través de las redes sociales, y por supuesto en Miiverse, para demostrarles a todos quién es el mejor.

En nuestro primer test, no obstante, encontramos el nivel de los juegos algo descompensado. Mientras algunos divertían desde el principio y funcionaban a la perfección con cuatro jugadores, otros resultaban algo lentos y no ofrecían demasiadas posibilidades. Seguro que es cuestión de pillarles el 'truco'.



Primera impresión

▲ La gran variedad de juegos y lo adictivo de algunas de las propuestas. Jugar utilizando solo con el gamepad. Risas garantizadas.

▼ Algunos juegos resultaban un poco lentos.

¡Probando!



Risas y rivalidad entre amigos. Wii Party U proporcionará un gran número de risas y hará lo propio con las peleas. Eso sí, todo entre amigos, y con el bonito fin de conseguir ser el número uno. Además de risas y peleas, también tendremos que colaborar para lograr la mayor puntuación posible. Propuesta ideal para descargar adrenalina y desconectar llevando la fiesta a casa.



Clara Castaño
Colaboradora

EN PRIMERA PERSONA
A primera vista parece sencillo, pero no hay que confiarse. Alguno de los juegos obliga a mantener una gran concentración para no fallar, y parte de la gracia está en eso mismo: fallar y volver a intentarlo para reírse con los amigos y superar nuestra última puntuación una y otra vez. ¡Vamos de fiesta!



Desarrollo Un mix entre niveles 3D y otros de desarrollo lateral que supondrán todo un reto. La variedad de mecánicas conseguirá que ningún nivel se haga repetitivo.



Reflejos Sonic deberá esquivar los obstáculos que se crucen por su camino gracias a un sistema de acrobacias de parkour pensado para no perder el ritmo.

Javier Parrilla
Colaborador

EN PRIMERA PERSONA
El erizo de Sega regresa a lo grande, con una aventura cargada de velocidad pero también novedades en el desarrollo y la mecánica de los niveles. Promete una divertida variedad de retos por superar.

Octubre • Plataformas

Sonic Lost Word

Velocidad y exploración a buen ritmo

Cuando se vieron las primeras imágenes de la nueva aventura de Sonic todo apuntaba a que se trataría de una entrega con una dinámica similar a lo visto en Mario Galaxy. Sin embargo, el 'mundo perdido' de Sonic ofrece identidad propia combinando escenarios 3D de profundidad frontal con fases de avance lateral 2D plagados de anillos dorados, muelles, loopings y toda la magia azul de la saga. Esta mezcla de elementos clásicos y novedosos ofrecerá una de las experiencias de juego más variadas e interesantes de los últimos Sonic, y todo apunta a que Sega logrará devolverle a su personaje estrella el esplendor plataformero de los noventa.

En los vertiginosos escenarios 3D que probamos, los reflejos son vitales para dirigir a Sonic si no queremos que se estampe contra una pared o caiga al vacío. Debemos tener el control suficiente para elegir la ruta adecuada mientras derrotamos a los enemigos y avanzamos por el escenario. En otros momentos tenemos más libertad y podemos explorar diferentes zonas y plataformas. Por otro lado, en los niveles de avance lateral con cambios de ángulos, la velocidad cobra más protagonismo y debemos extremar aún más las precauciones con los enemigos. La cámara se mueve o hace zoom de forma automática cuando nos propulsamos a diferentes zonas o realizamos un looping sin romper el ritmo de la acción. En cuanto a los gráficos, Sonic presume en Lost World de unos gráficos coloristas y muy fluidos. Tendremos el impulso de frenar al erizo en alguna ocasión para poder disfrutar de los entornos donde pasaremos la mayor parte de tiempo propulsándonos y hechos una bola.

En esta prueba vimos que el control es sencillo, será cosa nuestra decidir en qué momentos preferimos coger velocidad o aminorar el ritmo para elegir el camino que más nos interesa o para que no se nos escape algún objeto de bonificación. Quedarnos sin monedas supondrá el riesgo de perder una vida y si directamente perdemos el control y caemos o chocamos nos quedaremos con una menos.

Superveloz Por rápido que vaya Sonic (y créenos, va muy rápido) la cámara se ajusta muy bien a la acción, acercándose o alejándose para ofrecer preciosas vistas panorámicas.

Primera impresión



▲ Una mezcla explosiva de novedades en la mecánica sin olvidar las señas de identidad propias de las aventuras clasicas de Sonic.

▼ Los entornos 3D pueden desorientar, es un Sonic en mundo abierto a toda velocidad.

¡Probando!



Color y fluidez. Sonic Lost World puede presumir de ser la entrega del erizo más atractiva gráficamente. Un deleite visual lleno de color, multitud de elementos en pantalla y con un ritmo de juego fluido y endiablado que engancha desde la primera partida.



2014 • Acción

Bayonetta 2

La bruja más sexy se desmelena en Wii U

Hace ya tres años, Platinum Games apostaba a caballo ganador creando a esta mujer de armas tomar. Brujas, bestias celestiales y cientos de combos espectaculares hacían de Bayonetta algo muy atractivo. Por supuesto, un título tan novedoso necesitaba una secuela como agua de mayo, y parece que va a seguir esa estela.

La primera sensación al probar Bayonetta 2 es que Platinum no ha escatimado en detalles. Ha hecho una lista de elementos que podía exagerar y les ha dado una vuelta de tuerca más. Bayonetta 2 será una ensalada de golpes, colores, enemigos y ataques cada vez más demenciales. Parece que el corte de pelo le ha sentado bien a la bruja.

La complejidad de los combates seguirá intacta. Es fácil machacar botones con Bayonetta, pero muy difícil dominar sus ataques. Podremos optar por un control más simple usando la pantalla táctil del pad y cargarnos a nuestros enemigos con un solo dedo o atrevernos con las invocaciones de la bruja. En la demo hemos visto a las hermanas de Umbra repartir cera juntas...¿habrá sido un ejemplo de ese esperado multijugador que se confirmaba en el pasado E3?

Los monstruos de tamaño imposible seguirán su línea en Bayonetta 2. Nuestra heroína, por otro lado, ha modificado ligeramente su aspecto, pero no ha perdido una pizca de mala leche. No hemos podido conocer la historia que se presentará en el juego, pero parece que incluso el propio infierno se va a poner en contra de las hermanas.

Al final, el resultado es evidente: estamos ante uno de candidatos a imprescindible de Wii U, no solo porque no hay nada parecido en su catálogo, también porque es un exclusivo que llega de la mano de uno de los estudios japoneses más rompedores y porque demuestra que Wii U sabe moverse y pegar golpes como nadie.



Control táctil o clásico: tú eliges. En el primero solo usaremos la pantalla táctil, trazando líneas verticales y horizontales. Nada de botones.



Ataques
Una de las grandes novedades es un Umbran Climax que potencia los golpes. Hemos descubierto una tortura con una guillotina y que pueden salirle alas.



Ritmo
Fue totalmente vertiginoso durante toda la demo. Aprovechará todos los puntos fuertes de la primera entrega: nitidez y fluidez.

Primera impresión


Es tremendamente frenético y cada ataque es una sorpresa. Aprender a utilizar bien los combos es un reto alucinante.


¡Que todavía no tiene una fecha de lanzamiento, ni siquiera aproximada! Habrá que rejugar Bayonetta hasta entonces...

¡Probando!



Trabajo en equipo. Estaba tan impactada y alucinada con el juego que se me olvidó sacar la foto, pero aquí están los chavales de redacción, que no se pudieron resistir a la bruja, repartiendo cera y terminándose la demo de principio a fin. Eso sí, yo fui la única que sacó una medalla de platino y no murió ni una vez.



Laura Gómez
Colaboradora

EN PRIMERA PERSONA
Bayonetta 2 es preciso dentro lo caótico y excesivo hasta lo imposible. Caí rendida en cuanto me di cuenta de que estaba pegando patadas invertidas con látigos pegados a los pies a lomos de un avión supersónico. Y suma y sigue: nuevos poderes, monstruos gigantes...



Pablo Cosano
Colaborador

EN PRIMERA PERSONA
Hideki Kamiya es la mente que está detrás de The Wonderful 101. Responsable de títulos como Viewtiful Joe de GC y Okami en Wii, vuelve a sorprendernos con un concepto de juego muy original que además divierte.



Recogiendo héroes
Con el stick derecho haremos círculos sobre los humanos que vayamos encontrando en el camino para que se unan al equipo.

Agosto • Acción

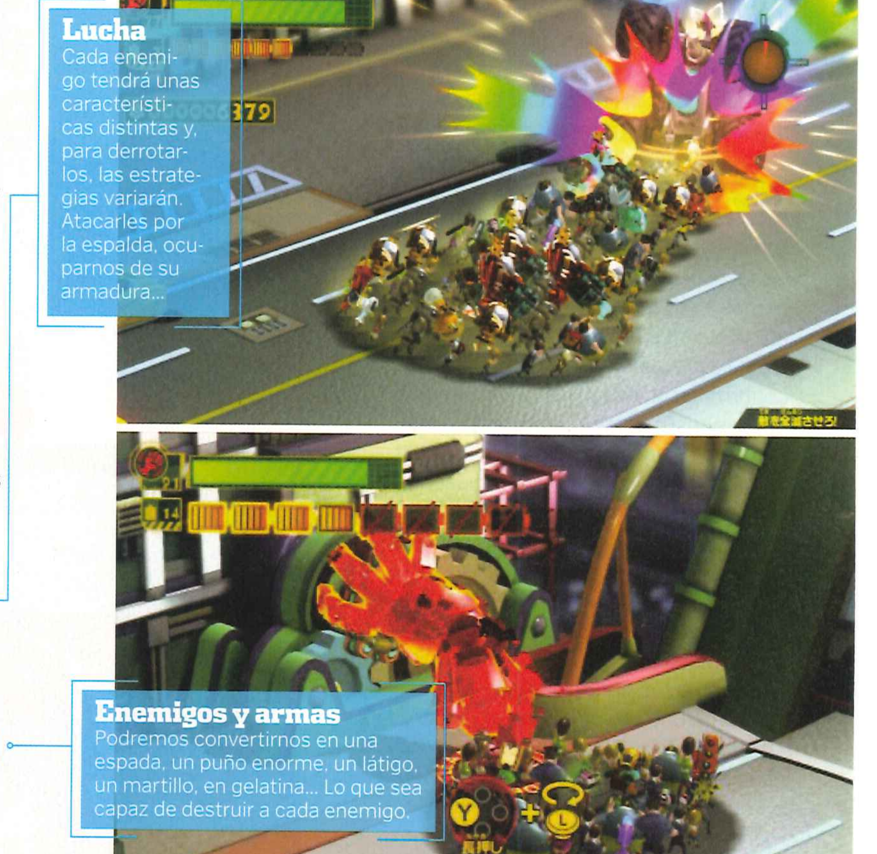
The Wonderful 101

Por Platinum que la unión hace la fuerza

Platinum Games está que se sale y, mientras esperamos Bayonetta 2, nos hará disfrutar de lo lindo con The Wonderful 101, un juego de superhéroes de acción masiva.

En un mundo invadido por unos alienígenas que quieren extinguir a la raza humana llega la hora de los Wonder, unos superhéroes que formarán equipo junto a 100 humanos para dirigirles en la batalla contra los alienígenas. Para destruir a los enemigos, daremos órdenes a nuestro grupo creando formaciones de combate y convirtiendo a los humanos en poderosas armas. Crear otras formaciones será también la clave para llegar a sitios inalcanzables. En nuestras peleas podremos echar mano de distintos ítems que encontremos en el escenario, como un torno de excavadora.

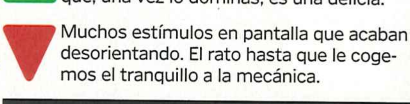
Se ha confirmado que podremos disfrutarlo en modo multijugador con otros 3 amigos, donde cada uno comandará a su propio equipo de héroes. Gráficamente es muy colorido y cuida hasta el último detalle, mostrando perfectamente a la vez una cantidad bestial de elementos en pantalla, algo que quizá nos abrume un poco al principio. Cuando le cojamos el tranquillo y comprobemos la fluidez con la que se mueve todo, será un gustazo dar órdenes y luchar por la supervivencia junto a nuestro equipo en The Wonderful 101.



Lucha
Cada enemigo tendrá unas características distintas y, para derrotarlos, las estrategias variarán. Atacarles por la espalda, ocuparnos de su armadura...

Enemigos y armas
Podremos convertirnos en una espada, un puño enorme, un látigo, un martillo, en gelatina... Lo que sea capaz de destruir a cada enemigo.

Primera impresión



▲ Muchas formaciones para nuestro equipo. Juego rápido y dinámico, con un control que, una vez lo dominas, es una delicia.

▼ Muchos estímulos en pantalla que acaban desorientando. El rato hasta que le cojamos el tranquillo a la mecánica.

¡Probando!



Héroes, ¡en formación!
Jugamos varias misiones del modo campaña con todos los héroes y poderes conocidos hasta el momento (rojo, verde, rosa y azul). Además pudimos probar el modo Wonderful Missions, un modo que contará con distintas fases en las que tendremos que derrotar a todos los enemigos para superarlas.

2013 • Puzles

Profesor Layton and the Azran Legacy

El caballero londinense cierra el círculo

Hace tiempo que la saga del profesor Layton está más que consolidada, y son muchos los jugadores que esperan cada año la nueva entrega. Este será el último capítulo de la segunda trilogía, que narra hechos previos a los primeros juegos. Además, será la primera vez que un Layton llegue a occidente en el mismo año en que llegó a Japón.

Layton, Luke y Emmy viajan a una ciudad cubierta de nieve tras ser informados de la supuesta existencia de una momia viviente. Como es habitual en la saga, tendrán que investigar los escenarios y hablar con los personajes para ir desentrañando poco a poco una serie de sorprendentes misterios. Las partes de exploración mantendrán la mecánica que introdujo La Máscara de los Prodigios, con el uso de una lupa para rastrear elementos relevantes. Cuando pasamos la lupa con el stylus sobre algo interesante, cambia de color, indicándonos que hay algo ahí que vale la pena revisar.

Los puzles serán el alma del juego, por si lo dudabais. Una vez más, los personajes nos retarán a una serie de rompecabezas de todo tipo, que tendremos que superar para recibir nueva información y avanzar en la aventura. Habrá más de 500 totalmente nuevos, y la pantalla táctil volverá a ser el método para solucionarlos. Por otra parte, esta será la última aventura de Emmy Altava, la asistente de Layton. Por fin entenderemos su ausencia en los primeros juegos (que son cronológicamente posteriores), y el motivo por el que dejó de acompañar a Layton y Luke. Además, el juego también atará los cabos de Jean Descole, el antagonista primordial de esta trilogía.

Sin duda, será un punto y aparte para la franquicia Profesor Layton. Hace un tiempo, Akihiro Hino (presidente de Level-5) dijo que esta sería la última entrega con el propio Layton como protagonista, aunque más recientemente ha manifestado que "quiere hacer más juegos de Profesor Layton".



Visitaréis una ciudad nevada en la que conoceréis a un montón de personajes nuevos. Una vez más, habrá que hablar con ellos y reunir pistas para entender lo que está sucediendo.



Los puzles volverán a ser el ingrediente fundamental del juego. Habrá más de 500 nuevos, que pondrán a prueba vuestra perspicacia mental en rompecabezas de variadas temáticas.



La exploración sigue el funcionamiento visto en La Máscara de los Prodigios, con el uso de la lupa. Es una evolución del sistema de las entregas de DS.

Primera impresión

▲ Si habéis jugado a anteriores Layton, ya podéis imaginaros las virtudes que tendrá: geniales puzles, minijuegos, argumento...

▼ No parece que vaya a presentar grandes novedades jugables respecto a La Máscara de los Prodigios.

¡Probando!



La última aventura de Layton. Hemos visto el principio del juego y parece claro que va a mantener el listón de la saga. Un argumento intrigante, puzles tan ingeniosos como de costumbre y nuevas localizaciones llenas de encanto. Estamos deseando tenerlo con nosotros y jugarlo de principio a fin. Las primeras horas nos han dejado con ganas.



R.J.R. Anderson
Colaborador

EN PRIMERA PERSONA

Probablemente lo próximo de Layton no aporte muchas novedades jugables, pero será un estupendo final de ciclo, y la culminación de las fórmulas y mecánicas que hemos visto estos años en la saga. Otro éxito para el Profesor.





Hyrule ¿Os suena? Es la misma casa en la que Link despierta al principio de A Link to the Past, y no es la única zona que os traerá gratos recuerdos.



Jeroglífico La nueva habilidad es muy original y será fundamental a la hora de superar las mazmorras. Además, es clavadito a los grabados de The Wind Waker.

Alvaro Alonso
Colaborador

EN PRIMERA PERSONA
A Link to the Past es uno de mis Zelda favoritos y probablemente el que más veces me he pasado (culpa de la versión de GBA). Nunca pensé que diría esto pero... estoy deseando estamparme contra un muro.

Noviembre • Aventura

The Legend of Zelda
A Link Between Worlds

Un enlace entre el pasado y el futuro

A Link to the Past es considerado por crítica y jugadores como uno de los The Legend of Zelda más importantes e influyentes de la historia. Y no es para menos, pues muchas de las mecánicas que introdujo son señas de identidad de la saga y están presentes en los títulos más recientes. Nintendo 3DS tiene el placer de recibir a finales de año la secuela de la mítica entrega de Super Nintendo, así que cuando fuimos a probarlo no podíamos estar más emocionados. ¿Cuál sería nuestra impresión?

A Link Between Worlds es un enlace al pasado y al futuro: todos aquellos que disfrutasteis de A Link to the Past reconoceréis al instante el Hyrule que aquí se presenta, con zonas prácticamente calcadas y con otras en las que el paso del tiempo ha dejado su huella. Volvemos a manejar a Link con la clásica vista cenital y además en la demo nos llevamos una gran alegría al reencontrarnos con un buen puñado de viejos conocidos: la Espada Maestra, el Escudo Hyliano, el Martillo Mágico, el Arco y Flechas y el Cetro de Fuego; ya sabéis que estos tres últimos requerían parte del medidor de magia para poder ser usados.

Pero si hay algo que nos hará gastar magia, es la nueva habilidad a la que hemos bautizado como Link Jeroglífico: con este nuevo y original poder podemos introducirnos en las paredes para evitar trampas y superar puzzles. Y os aseguramos que vamos a usarlo y mucho, pues en la mazmorra de la demo no había habitación o puerta que no requiriese del uso de la habilidad para ser abierta o desbloqueada, así que preparaos para darle al coco.

Todo esto se completa con una suavidad sin igual (¡el juego corre a 60 imágenes por segundo!) y un simpático efecto 3D, que aunque cumple, en lo poco que hemos visto nos ha parecido que se le podría sacar mucho más partido. De lo que no cabe duda es de que esta secuela apunta alto y... ¡que la Espada Maestra volverá a despertar de su descanso eterno! Y nosotros encantados.

Efecto 3D Lo vamos a notar sobre todo en los saltos y cuando estemos en los pisos más altos de las mazmorras, ¡pero queremos que Link salga de la pantalla más a menudo!

Primera impresión


Secuela de uno de los mejores juegos de la historia. Gráficos renovados y muchas sorpresas jugables.


El efecto 3D no parece aprovechar todo el potencial de 3DS.

¡Probando!



Controles intuitivos. Al igual que en los anteriores Zelda portátiles, gestionamos el inventario ágilmente y comprobamos el mapa del área desde la pantalla táctil. Eso sí, se acabó manejar a Link y la Espada Maestra con el Stylus, ¡vuelta a los controles clásicos!

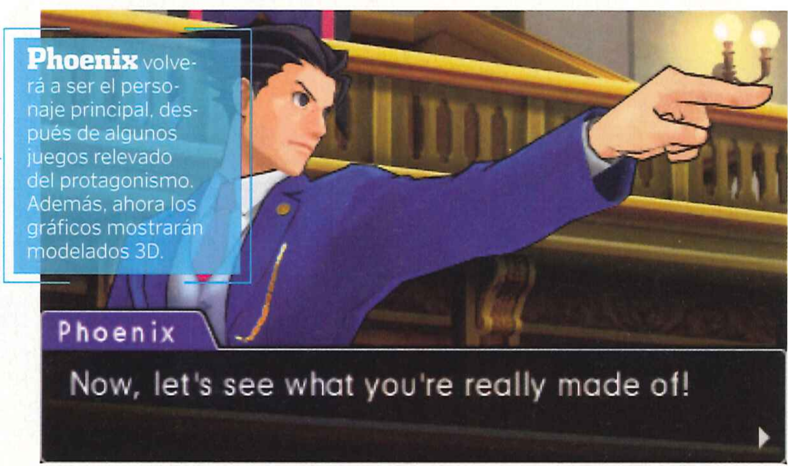
Phoenix Wright

Ace Attorney Dual Destinies

El abogado-héroe de los videojuegos

Los jugadores que no tengan problemas con el inglés ni objeciones con lo digital podrán disfrutar a tope con la que promete ser una de las mejores aventuras de 3DS. Al igual que sus predecesores, Dual Destinies nos pone en la piel de un abogado y nos meterá de lleno en apasionantes casos en los que defender a nuestros clientes en juicios y buscar pistas en todo tipo de escenarios.

Después de un largo retiro, Phoenix Wright vuelve a la abogacía para reclamar su protagonismo. Hemos probado la demo de un juicio y la mecánica no ha cambiado mucho: para defender al acusado, debemos interrogar a los testigos y encontrar las contradicciones en sus declaraciones. Las dos armas básicas para ello son, por una parte, presionarles para sacarles más información, y por la otra, presentar pruebas que pongan en entredicho la veracidad de sus palabras. Sin embargo, hay una novedad que parece que tendrá mucho peso. La nueva asistente de Wright, una abogada novata llamada Athena Cykes, tiene una sorprendente habilidad especial que le permite detectar las emociones de los demás. De esta forma podemos analizar la declaración del testigo y descubriremos si lo que está diciendo evoca en él felicidad, enfado, tristeza o sorpresa. Será la clave para conseguir más información y acercarnos a la verdad. En el juicio de la demo teníamos que defender a Juniper Woods, acusada de perpetrar un atentado con bomba en el juzgado. En aquel suceso Apollo Justice salió herido, lo cual es el motivo de que tenga un vendaje tapándole el ojo. Aún no hemos podido probar la parte de exploración, pero lo que hemos visto del juego nos ha encantado, y todo indica que será un digno sucesor de sus geniales predecesores. No parece que su mecánica vaya a ser muy rompedora, pero sí será una nueva dosis de una fórmula que nos enamoró y de la que queríamos una nueva ración.



Phoenix volverá a ser el personaje principal, después de algunos juegos relevado del protagonismo. Además, ahora los gráficos mostrarán modelados 3D.

Athena
I'll be so good that, one day, you'll call me your partner!

Athena es una nueva abogada, que pese a su poca experiencia se convierte rápidamente en la mano derecha de Phoenix. En algo de eso tienen que ver sus poderes...

It fell on top of me... *cough, cough*
What's the unexpected emotion?

Los poderes de Athena le permiten descubrir qué emociones sienten los testigos al narrar cada parte de sus testimonios. Es la gran novedad de los juicios.

¡Probando!

Los abogados que 3DS necesitaba. La demo que jugamos nos gustó mucho, y es exactamente lo que esperábamos: todo el sabor de la saga con alguna novedad interesante.

R.J.R. Anderson
Colaborador

EN PRIMERA PERSONA

Estamos deseando jugarlo a fondo y poder recomendárselo a todos... Pero antes debéis saber que solo estará disponible en inglés y que además llegará exclusivamente a través de la eShop. Esto no ha sido bien recibido por todo el mundo...

Primera impresión

▲ El juego que llevábamos años esperando: el regreso a la serie principal de Ace Attorney, y además con Phoenix de protagonista.

▼ Incomprensiblemente, este esperadísimo juego llegará sólo en inglés, y únicamente en formato digital.

Novedades

Nintendo eShop



Descargas WiiU

7

Género **Plataformas**
Compañía **Capcom**
Jugadores **1**
Precio **14,99 €**
www.wayforward.com



Argumento
El Tío Gilito se deja llevar por su ansias de millonario y viaja hasta el Amazonas, el Himalaya o Transilvania para recuperar algunos de los tesoros más valiosos que existen.

DuckTales Remastered

Gilito tiene el elixir de la eterna juventud



El género de las plataformas nunca pasa de moda. En medio de tanto shooter y tanto sandbox, aún hay héroes saltarines que se mantienen en la picota. Mario, Sonic o Donkey llevan años aguantando el envite, y ahora se les va a unir otro viejo rockero saltimbanqui: Gilito McPato, que no estaba muerto... sino de parranda.

DuckTales fue **uno de los mejores juegos aparecidos en NES**, allá por 1989. Veinticuatro años después, Capcom ha querido recuperar la aventura inspirada en la mítica serie de televisión, dándole la misión al estudio **WayForward**, que, lejos de hacer un "port" cutre de los que tanto se prodigan desde la llegada de la alta definición, ha llevado a cabo una espectacular **reinvención visual del original**. El desarrollo plataformero en 2D se conserva intacto, con un enorme protagonismo del bastón del Tío Gilito, que sirve tanto para rebotar como para golpear objetos con los que tumbar a los enemigos. Eso sí, algunas secciones de los escenarios han sufrido un rediseño, incluyendo nuevas áreas por visitar.

Amor eterno a los tesoros

La dificultad del juego se ha reducido ligeramente respecto al original. No obstante, sigue siendo desafiante, pues inicialmente sólo contamos con **tres vidas y tres contenedores de corazón** para

El Tío Gilito rompió el cascarón en NES

DuckTales apareció en NES en 1989. Su recreación de las andazas del Tío Gilito en la serie televisiva de nombre homónimo (*Patoaventuras*, en su traducción española) lo convirtió en uno de los títulos más queridos de la consola que impulsó a Nintendo.





LOS MEJORES JUEGOS QUE PUNTUAMOS





El salto pogo, que se ejecuta con ayuda del bastón, es la piedra angular del control. Sirve para darse impulso y llegar a salientes altos y también para aplastar a los enemigos.



Los jefes nos esperan al final de cada una de las siete fases. Entre ellos se cuentan un tótem inca que cobra vida, un pariente del Yeti o este Golfo Apandador.



Juventud, divino tesoro

Gilito McPato salta a la alta definición sin olvidarse de su polivalente bastón, que le permite seguir siendo el mismo chaval que era en NES allá por el año 1989.

Tu cara me suena...

El universo de Patoaventuras está muy bien reflejado en DuckTales Remastered. No sólo aparece el Tío Gilito, sino también sus sobrinos (Jaimito, Juanito y Jorgito), el aviador Joe, el mayordomo Bernardo, Robopato, Ungenio, Rosita, la Señora Beakley, Isidoro Dorado... El aprovechamiento de la licencia también se extiende al apartado sonoro, que incluye la mítica melodía de apertura (aquélla de "Patoaventuras para rato") y las voces (en inglés) de la serie televisiva.



cada una de ellas, de modo que, en caso de morir, reiniciamos la fase desde cero.

El **control es realmente fabuloso**, a la altura de lo que fue en la era de los 8 bits. Podemos saltar sobre un enemigo para llegar más lejos, subir por cadenas que se caen por nuestro peso, lanzarnos por tirolinas... y todo va muy fluido.

Un "remake" como Dios manda

El apartado estético del juego ha sido rehecho desde cero, lo que se traduce en **una explosión de color**. Los personajes y los escenarios presentan un diseño calcado al de la serie de televisión. Además, cada nivel tiene una ambientación muy marcada, con un paisaje y unos enemigos muy característicos. No es lo mismo andar por el Amazonas que por el Himalaya o el castillo del Conde Patoso en Transilvania. La fidelidad respecto al juego de NES se extiende también a la música (la melodía del menú os retrotraerá en el tiempo) y las voces originales. Una pena que estén en inglés.

DEMUESTRA LO QUE DEBE SER UN REMAKE: ESPÍRITU ORIGINAL, Y NUEVO VISUALMENTE

DuckTales Remastered sólo tiene un inconveniente: su **relación duración-precio**. Si eres muy hábil, la aventura se puede superar en **solo dos horas** y, aunque se puede rejugar para lograr más dinero y desbloquear extras, el precio de 15 euros parece elevado. Quizás podrían haber añadido contenidos nuevos o incluir DuckTales 2 en el pack. Aun así, WayForward le ha dado al Tío Gilito una nueva juventud y ha demostrado cómo recuperar un juego del pasado.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Los escenarios y los personajes rezuman color. Los píxeles de NES han dejado paso a la alta definición.

Diversión ★★★★
El Tío Gilito sigue tan en forma como hace un cuarto de siglo. El control responde a la perfección.

Multijugador NO TIENE
No es un juego pensado para el multi, si bien hay rankings online para comparar puntuaciones.

Duración ★★☆☆
La aventura dura sólo dos horas. Si se quieren desbloquear las galerías, es obligatorio rejugarlo.

Lo mejor y lo peor

☺ La recreación artística del juego de NES es sublime. Conserva el espíritu de la serie.

☹ Puedes ver el final en dos horas, aunque es rejugable. Su relación precio-duración.

Nuestra opinión

Capcom, experta en el "remake" nintendero

En su día, Capcom demostró su tino con la reconstrucción de Resident Evil para Gamecube. Con DuckTales lo vuelve a lograr, pues se conserva la esencia del original de NES, pero el envoltorio visual es deliciosamente nuevo.

Te gustará...

Más que...



Bit.Trip Presents Runner 2

Menos que...



New Super Mario Bros U

Total

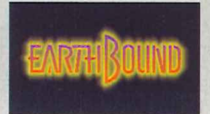
89

Nintendo eShop





Género **Rol**
Compañía **Ape/HAL Lab.**
Jugadores **1**
Precio **9,99 €**
www.nintendo.es

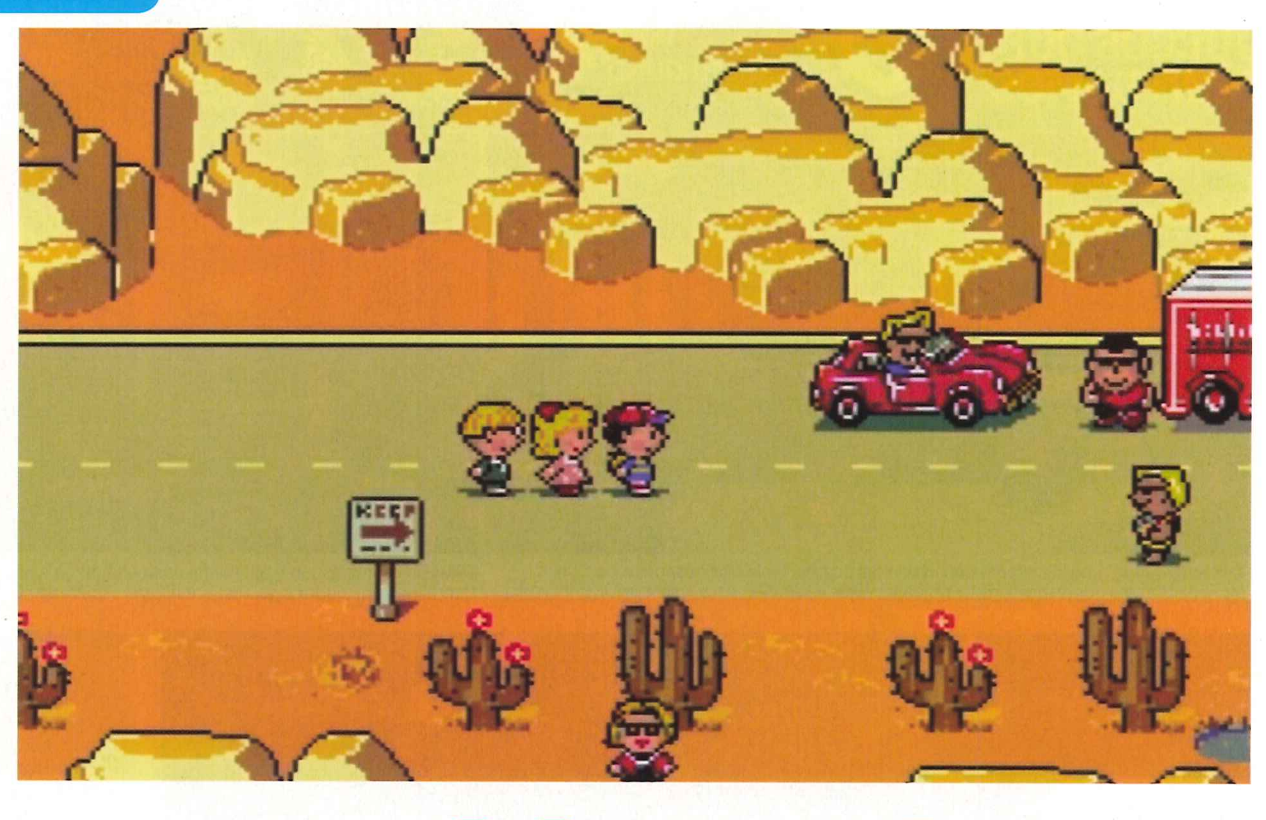


Argumento
El joven Ness es un chaval normal... hasta que descubre que es el elegido para salvar el mundo de la invasión de los alienígenas Giygas.

EL DATO
Esta saga, creada por Shigesato Itoi, tiene tres entregas: una para NES, esta para SNES y una de GBA.







Earthbound

El RPG de culto de SNES por fin llega a Europa.

No hay mayor aventura que la niñez. Esa época en la que soñábamos con escaparnos de casa de mamá y viajar con nuestros amigos en busca de aventuras. Para muchos, esa en los que casi todos los juegos venían en inglés, y unos cuantos ni llegaban a salir en Europa. Este clásico de Super Nintendo, **la segunda entrega de la saga (de culto) Mother**, fue un título mítico que jamás llegó aquí. Pero, sobre todo, es un RPG fantástico que toma las bases del género y las transforma, convirtiendo a un grupo de niños en principio corrientes en los héroes que salvarán el planeta.



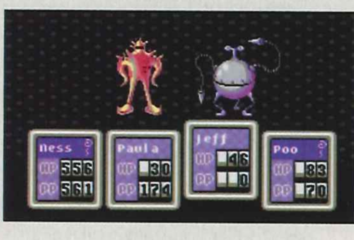
A Ness ya le 'conocess'
Aunque sus juegos nunca salieron en Europa, Ness y Lucas (prota del Mother de NES) han sido luchadores de la saga Smash Bros.

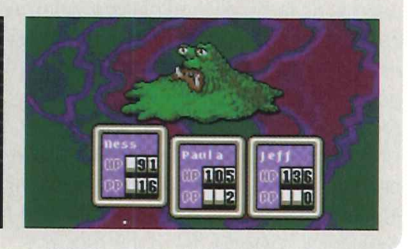
Un juego... ¿de niños?

Nuestra aventura se desarrolla en el mundo real y en los **años 90**. Eso implica cosas como tener que llamar por teléfono a papá para guardar la partida o recibir la paga para poder comprar ítems en las tiendas. Y claro, nada de desenvainar espadas o utilizar pociones de curación: en Earthbound **las armas son bates de béisbol o tirachinas**, para recuperar salud hay que comer pizzas y hamburguesas y se reanima a los compañeros caídos acudiendo a un hospital. Esta ambientación tan alejada de los castillos y dragones típicos en el género ya era distintiva cuando el título salió en 1994... y sigue siéndolo en la actualidad, porque el mundo de Earthbound es la visión del diseñador **Shigesato Itoi** de la sociedad estadounidense, con **mucho humor**, más de una pullita y, claro, la influencia del cine de aventuras infantil que Hollywood produjo en los 80 y los 90, y que dejó en su momento auténticos clásicos del sép-

Ha llegado el turno de actuar

Combates por turnos, sí, pero con toques originales: los indicadores de vida bajan poco a poco tras encajar un golpe, por lo que tenemos la oportunidad de curarnos o rematar al enemigo si somos más rápidos que el contador. Una curiosa forma de añadir dinamismo.





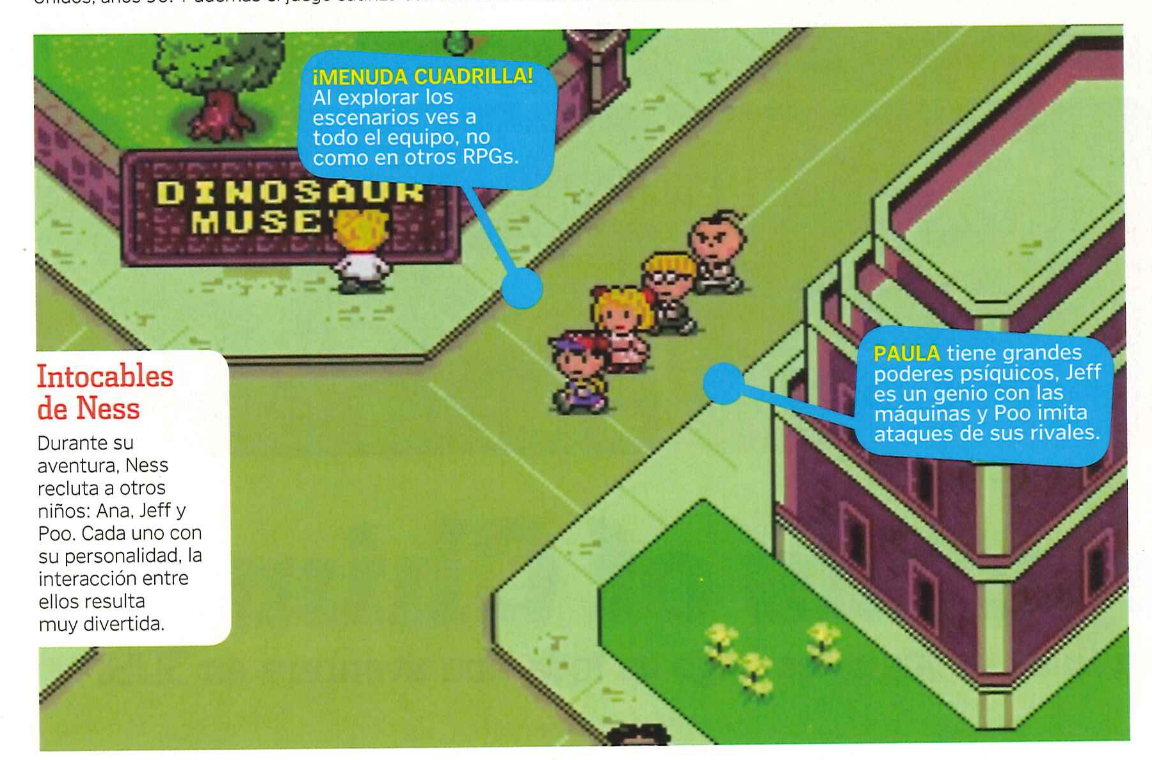




La ambientación de Earthbound es poco habitual en el género de los RPG: Estados Unidos, años 90. Y además el juego satiriza con humor el modo de vida americano.



Poco a poco, la ciencia-ficción y la aventura ganan terreno. El cine americano de los 80, con pelis como Los Goonies, es un referente claro del juego.



Intocables de Ness

Durante su aventura, Ness recluta a otros niños: Ana, Jeff y Poo. Cada uno con su personalidad, la interacción entre ellos resulta muy divertida.

Peleas no aleatorias

A diferencia de lo habitual en la mayoría de los juegos de rol japoneses de la época, en Earthbound las batallas no son aleatorias: vemos a los enemigos deambular por los escenarios. Además, cuando ya estamos en un nivel de experiencia alto los enemigos débiles huyen de nosotros y, si llegamos a pelear, la batalla se resuelve automáticamente a nuestro favor. Una manera brillante de dinamizar el desarrollo. Pero no te confíes: el juego es difícil y te conviene pelear mucho para ganar experiencia.



timo arte. Y todo, con unos gráficos que en su momento podían parecer normalitos, pero que ahora destacan por ser un precioso ejemplo de **encanto y sencillez muy cercano al "pixel art"**.

Combates... con bates

La exploración y los diálogos son importantes, pero la base del juego son **las batallas por turnos**. Nos permiten mejorar nuestras estadísticas ganando experiencia pero, al contrario que en la mayoría de RPG, vemos a los enemigos deambular por los escenarios, por lo que podemos esquivarlos o sorprenderlos para atacar primero... si somos más hábiles que ellos. Cada personaje tiene sus características y sus puntos PSI, que necesitamos para utilizar las **habilidades psíquicas de ataque, protección, cambios de estado, curación...** y hay que usarlas con cabeza (nunca mejor dicho), ya que los combates llegan a ser exigentes. Porque Earthbound **no es un juego sencillo** pese a su simpático aspecto gráfico, y el argumento es más maduro y profundo de lo que pueda parecer. La banda sonora también encandila, y homenajea a la música del siglo XX. Eso sí, estamos ante un juego de rol puro... y duro, con **textos en inglés** y una interfaz sobria y menos intuitiva que la de títulos más recientes. Su precio es más elevado de lo habitual para la Consola Virtual, pero consigue absorbernos durante decenas de horas. Un clásico del género, por fin a tu alcance.

EARTHBOUND NO ES NADA FÁCIL: HAY QUE GANAR EXPERIENCIA PARA PROGRESAR

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★

El aspecto gráfico es encantador, puro "pixel art". La paleta de colores es más apagada de lo habitual.

Diversión ★★★★

El desarrollo engancha y está lleno de humor. Hay muchos combates, lo que puede saturar un poco.

Multijugador NO TIENE



No hay, pero podemos compartir nuestras impresiones y dudas en su comunidad de Miiverse.

Duración ★★★★

Unas 30 horas de juego aseguradas. Y algunos jefes finales te tendrán ocupado bastante tiempo...

Lo mejor y lo peor

Es variado, largo y cuenta una historia que atrapa. La ambientación mola "un puñao".

La tasa de frames por segundo pega tirones. La IA de los enemigos. Está en inglés.

Nuestra opinión

Un RPG único, de los que dejan huella

Earthbound es uno de los RPG más absorbentes y únicos que puedes jugar. Largo, desafiante, lleno de humor... Entenderás por qué es un título de culto. ¿Acabarán llegando el resto de entregas a la consola virtual?

Te gustará...

Más que... Illusion of Time (SNES)



Menos que... Chrono Trigger (SNES)



Total

92





Género **Aventura**
Compañía **Warner Bros.**
Jugadores **1**
Precio **41,99 €**
chima.lego.com



Argumento
El reino de Chima se ha convertido en un campo de batalla entre ocho tribus de animales. El conflicto entre cocodrilos y leones por el poder del Chi sigue creciendo.



DESCÁRGATE la demo desde la eShop

EL DATO
Ofrece 15 niveles ambientados en la época medieval y 60 animales con sus propias habilidades



Casi todo nuestro entorno puede ser convertido en piezas de Lego para nuestra colección personal.




LEGO Legends of Chima

La nueva línea de juguetes Lego es toda una aventura en 3DS.

Aunque Legends of Chima no cuente con un universo famoso detrás (acaba de nacer), mantiene cierta esencia gamberra. Laval es el príncipe de la tribu Lion y su misión es salvar el mágico reino natural de Chima del malvado Cragger, un cocodrilo con ansias de poder.

Valientes guerreros

El universo Chima está lleno de **clanes de simpáticos animales** que podemos desbloquear. Solo es posible manejar a uno, pero como ya es característico en los juegos de Lego, podemos cambiar entre nuestra galería de personajes para adaptarnos a cada escenario. **Nuestro león** salta muy alto, se desliza por lianas y utiliza sus rugidos para eliminar obstáculos, y **su compañero águila**, por ejemplo, puede volar y alcanzar lugares más lejanos. Combinando las habilidades de cada personaje (hay hasta 60) podemos resolver todos los puzles de una forma bastante sencilla. La pantalla táctil de la 3DS es fundamental para **cambiar de héroe** y elegir determinadas habilidades. El punto más débil de esta leyenda es su **sistema de combate**: solo podemos machacar un botón (Y) y nuestros ataques son muy limitados. Cuando nos matan, solo perdemos unas cuantas piezas de Lego de nuestro contador, de modo que se echa en falta algo más de "peligro" para seguir adelante con "más tensión".

A pesar de eso, el sistema de juego de los Lego siempre es atractivo y ofrece garantías. El universo de Chima es rico en matices. La historia sencilla justifica los niveles, y aunque los escenarios estén algo limitados, siempre tenemos esa **sensación de libertad** al recorrer sus zonas medievales. Además, hay **15 secciones** diferentes para explorar durante la aventura y el nivel de interacción con el decorado es alto. Por no hablar del perfecto doblaje a castellano del juego. Chima es muy entretenido, pero tiene el problema de que su mundo nos resulta aun poco familiar, al contrario que otros títulos de Lego. No es fácil estrenar una marca nueva que no parte de una licencia. Aun así, recolectar las miles de piezas de Lego y descubrir qué pasará con el triple-Chi, merece la pena.



Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★☆

Valoración
Una propuesta sencilla que gustará a los más jóvenes. Su mejor baza: el giro a lo medieval de Lego; la peor: es una licencia desconocida.

Total **79**







Género **Pinball**
Compañía **Zen Studios**
Jugadores **1-4**
Precio **9,99 €**
www.starwarspinball.com



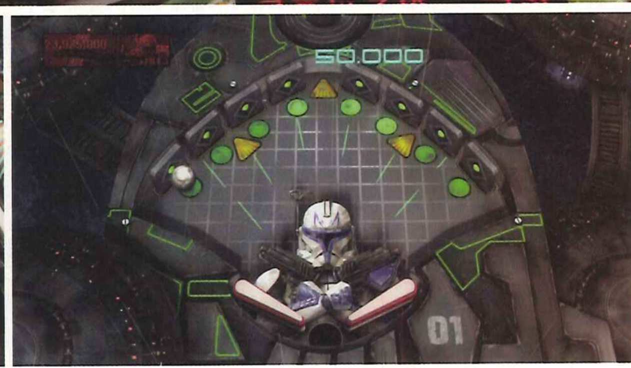
Argumento

Los tres tableros de juego disponibles repasan algunos de los mejores momentos de 'El Imperio Contraataca', 'Las Guerras Clon' y 'El Retorno del Jedi'. ¡Y se lanzarán más!



El sello Zen. Aquí tienes toda la diversión de los (zen) pinball con Star Wars como telón de fondo.





EL DATO
Incluye 3 tableros, aunque en el menú hay sitio para otros 9 descargables, lo que elevaría la cifra hasta 12.

Star Wars Pinball

Los maestros creando pinball homenajean a Star Wars.

Las máquinas de pinball fueron el germen de los salones recreativos. Por eso, los videojuegos le han devuelto el favor en numerosas ocasiones con recreaciones virtuales para NES, Super NES, etc... Zen Studios, creadores de **Zen Pinball 1 y 2 para 3DS y Wii U**, nos traen su última creación, un pinball descargable basado en el universo de Star Wars. La oferta incluye tres tableros, basados en El Imperio Contraataca, Las Guerras Clon y el cazarrecompensas Bobba Fett.

El show galáctico

El **espectáculo gráfico** es más notable que en anteriores entregas. Los tableros están repletos de efectos de sonidos, espadas láser e incluso versiones 3D de un AT-AT, Boba Fett o el agraciado Jabba el Hutt, por ejemplo. Los efectos de sonido y las músicas de la saga de George Lucas terminan de amenizar unas partidas que, de por sí, ya son muy divertidas. Cada tablero está repleto de pequeños objetivos que podemos completar, como esquivar cazas Tie-Fighter o golpear a un soldado imperial, por ejemplo.

Un detalle que nos ha encantado es que al empezar una partida podemos elegir si queremos **apoyar al lado oscuro** o al luminoso de la Fuerza. Nuestras puntuaciones se suman a las del resto de jugadores, dando vida a un ranking mundial que dilucida quién se impone en esta batalla intergaláctica. Además, tenemos un **montón de opciones para personalizar la experiencia** de juego, como modificar la inclinación del tablero o el lugar que ocupan algunos de los clavos metálicos, entre otras muchas, sin olvidar que lo podemos jugar Off-TV, desde el pad y con máxima calidad y emoción.

Eso sí, a pesar de su exquisito motor físico y del nivel de adicción de sus partidas, hemos encontrado alguna cosa mejorable: por ejemplo, a veces el bombardeo de efectos y lucecitas acaba molestando, las cámaras no son todo lo jugables que nos hubiera gustado, y no siempre sabemos qué hacer para conseguir más puntos.

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★☆☆
Duración	★★☆☆

Valoración

La genial física y la espectacular ambientación enganchan, pese a la sobrecarga de efectos y la posición de la cámara.

Total 81







Género	**Acción /Aventura**
Compañía	**Level-5**
Jugadores	**1-4**
Precio	**7,99 €**
www.nintendo.es	



Argumento
En la Segunda Guerra Mundial, un escuadrón Panzer del ejército alemán es reducido al tamaño de insectos. Lucharán a cañonazos contra los bichos para sobrevivir.



La unión hace la fuerza. Venceremos con el apoyo de nuestros colegas y un tanque personalizado.





Bugs vs Tanks

El creador de Mega Man nos invita a cazar bichos a cañonazos



EL DATO
30 armazones y torretas y 80 tipos de pintura y estilos para personalizar tu artillería de tanques

Segunda Guerra Mundial, nuestro escuadrón Panzer está preparado para enfrentarse a las fuerzas aliadas. De repente, un acontecimiento inesperado cambia drásticamente el panorama. ¡Nos vemos reducidos al tamaño de insectos! ¿Por qué?, ¿para qué? Ni idea, pero vamos a tener que pelear para sobrevivir. Así es lo último que ha inventado **Keiji Inafune**, creador de Mega Man, para hacernos "picar" en una eShop cada vez más imprescindible para los fans de 3DS. Llega de la mano de **Level 5**, por lo que el reclamo es doble.

¡Insecto a la vista!

Manejamos un **poderoso Panzer** con el que vamos a librar batallas de todo tipo, contra bichos inimaginables, en escenarios variados y normalmente con un tiempo límite. Además de evitar a tanto bicho, debemos conseguir provisiones: agua, combustible y comida.

¿A quién quitársela? Fácil, a cualquier "criatura" despistada que se cruce en nuestro camino.

Al comenzar el juego, tras elegir el nombre de nuestro perfil, el objetivo inmediato es evitar que los insectos acaben con nosotros. Eso lo primero, pero el OBJETIVO es encontrar el remedio que nos devuelva al tamaño habitual. Cada misión está dividida en submisiones de menor importancia que culminan con la principal. Nivel tras nivel, todos de **desarrollo ágil y rápido**, se repite la misma estructura que siempre culmina con jefes (superbichos) finales muy difíciles de vencer.

El **control del tanque** marca la personalidad del juego: lo manejamos con el Pad o la cruceta, los botones A e Y giran la torreta del cañón, y se dispara con R. Existe la opción de disparo automático: cuando torreta y bicho se cruzan, ¡zas, disparo! O manual, que resulta más versátil pero en algunos momentos toda una tortura. Al final acabarás pidiendo fuego de cobertura a los tanques de los amigos que te hayas cruzado por StreetPass.

El modo para **cuatro jugadores** es exclusivamente local inalámbrico, pero solo con la participación de cuatro jugadores saldréis adelante en algunas de estas misiones, de dificultad elevada. Además alargan la duración de un título que de por sí ya dura.

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★☆☆
Duración	★★★★

Valoración
Argumento interesante, variedad de bichos y diversidad de escenarios... pero la mecánica se termina haciendo bastante repetitiva.

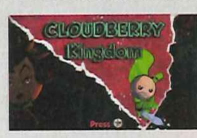
Total **75**

Nintendo eShop



7

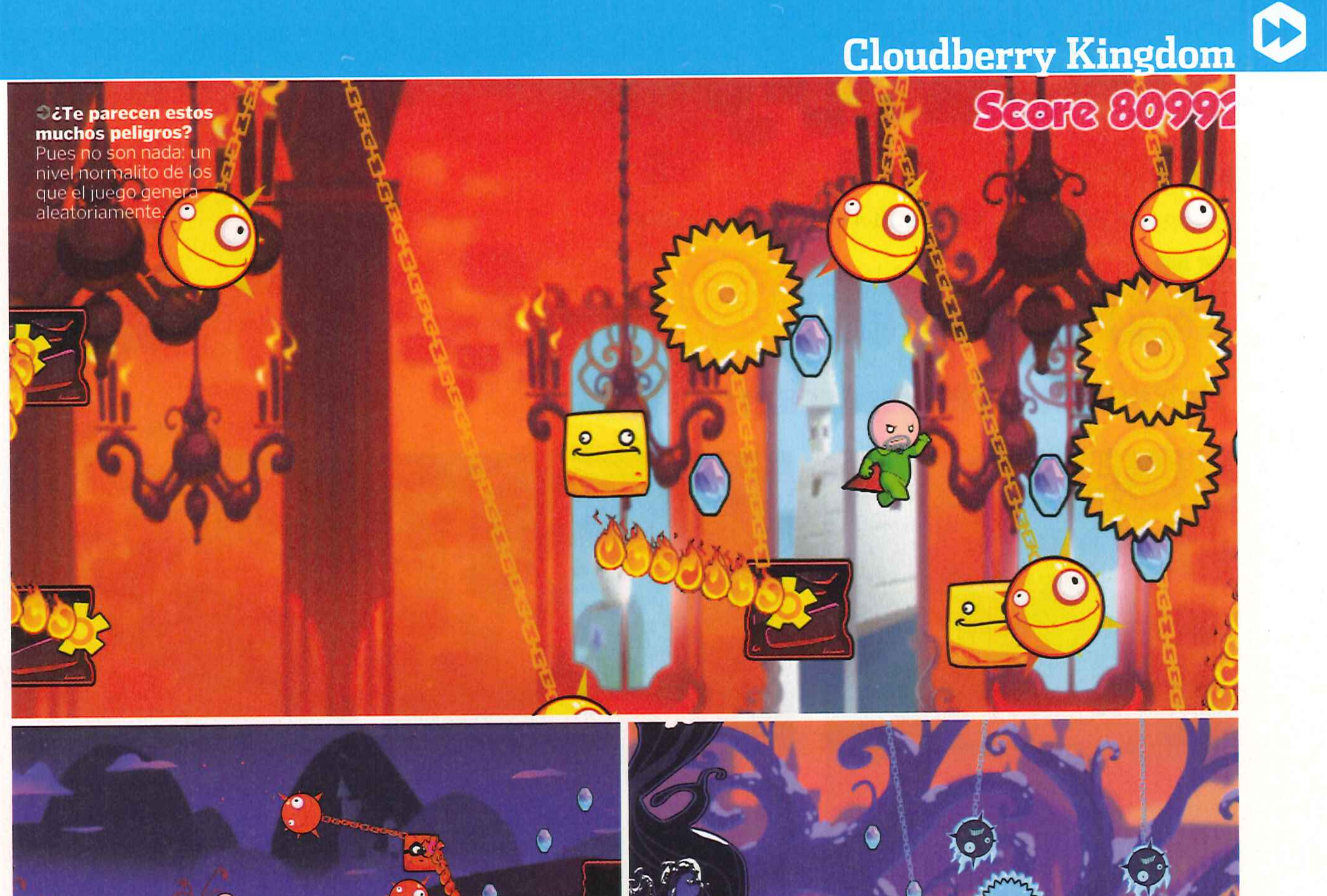
Género **Plataformas**
Compañía **Ubisoft**
Jugadores **1-4**
Precio **9,99 €**
www.pwnee.com



Argumento
El tiránico Rey de Cloudberry Kingdom ha secuestrado a la Princesa y lanzado al héroe Bob al fondo del abismo. Ahora Bob debe recorrer todo un reino de infernales niveles 2D para llegar de nuevo hasta el tirano.

EL DATO
Hay un modo libre en el que elegimos dificultad, longitud del escenario, el estilo de salto del prota...





¿Te parecen estos muchos peligros? Pues no son nada: un nivel normalito de los que el juego genera aleatoriamente.

Cloudberry Kingdom

Ni todos los plataformas del mundo te han preparado para esto.

Los independientes Pwnee Studios han creado el juego de **plataformas más sencillo** y, a la vez, más difícil que puedas imaginar. Manejamos a Bob, que se mueve de izquierda a derecha, se agacha y salta. Punto. Su objetivo es cruzar cortos niveles 2D y alcanzar la salida. Pero la gracia está en **el algoritmo del matemático Jordan Fisher**, uno de los programadores, que diseña de cero cada nuevo nivel, colocando aleatoriamente plataformas y peligros. Y lo más increíble es que puede generar niveles con cantidades ingentes de obstáculos, pero que siempre se pueden superar... aunque llegue a ser dificilísimo.

Más que valiente... loco

Cloudberry Kingdom explota esta tecnología en varios modos, todos para hasta **4 jugadores simultáneos**. El primero es el Arcade, que a su vez se divide en 4 modos distintos. El objetivo es superar cuántos más niveles de dificultad progresiva mejor, para lo que será muy útil recoger **las gemas repartidas por los escenarios**, pues con ellas ganamos vidas o, en los modos contrarreloj, valiosos segundos. Según jugamos desbloqueamos diferentes ítems que **modifican el estilo de salto** del prota: unas alas que nos dan salto doble, un caballito con muelle que no para de saltar, una nave que vuela... Y el algoritmo milagroso siempre adapta el nivel a ese estilo de salto concreto.

El otro modo es **la Historia**: Bob debe superar 350 niveles de dificultad creciente para salvar a la princesa. No hay vidas: siempre puedes volver a intentar el nivel y hay un "checkpoint" a mitad del camino. Pero créenos: desde el nivel 75 la cosa es difícil, y a partir de ahí deriva hacia el masoquismo.

La pregunta en este punto es: ¿resulta Cloudberry Kingdom divertido? Pues sí, propone **un gran desafío muy adictivo**. Habrá momentos en los que saltes a toda velocidad y tu cerebro procese cómo esquivar 4 o 5 obstáculos móviles a la vez, y otros en los que avances con cuidado **buscando los puntos seguros** del escenario. Y llegará un momento en el que el juego te parecerá increíblemente difícil, te frustrará y quizá lo dejes. Pero hasta ese punto habrás disfrutado de una experiencia retadora y gratificante.

Puntuaciones

Gráficos	★☆☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★★

Valoración
Un plataformas virtualmente infinito que genera niveles nuevos cada vez que juegas. Dificilísimo pero, quizá por ello, apasionante.

Total **84**

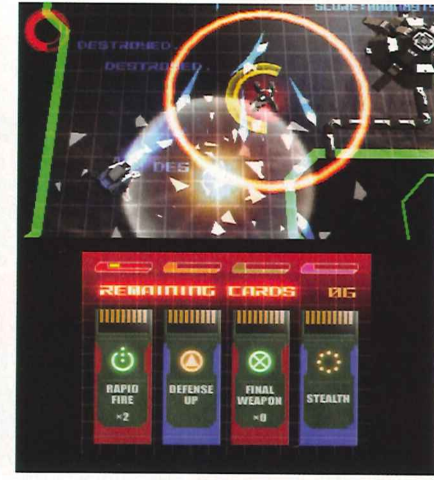
Nintendo eShop

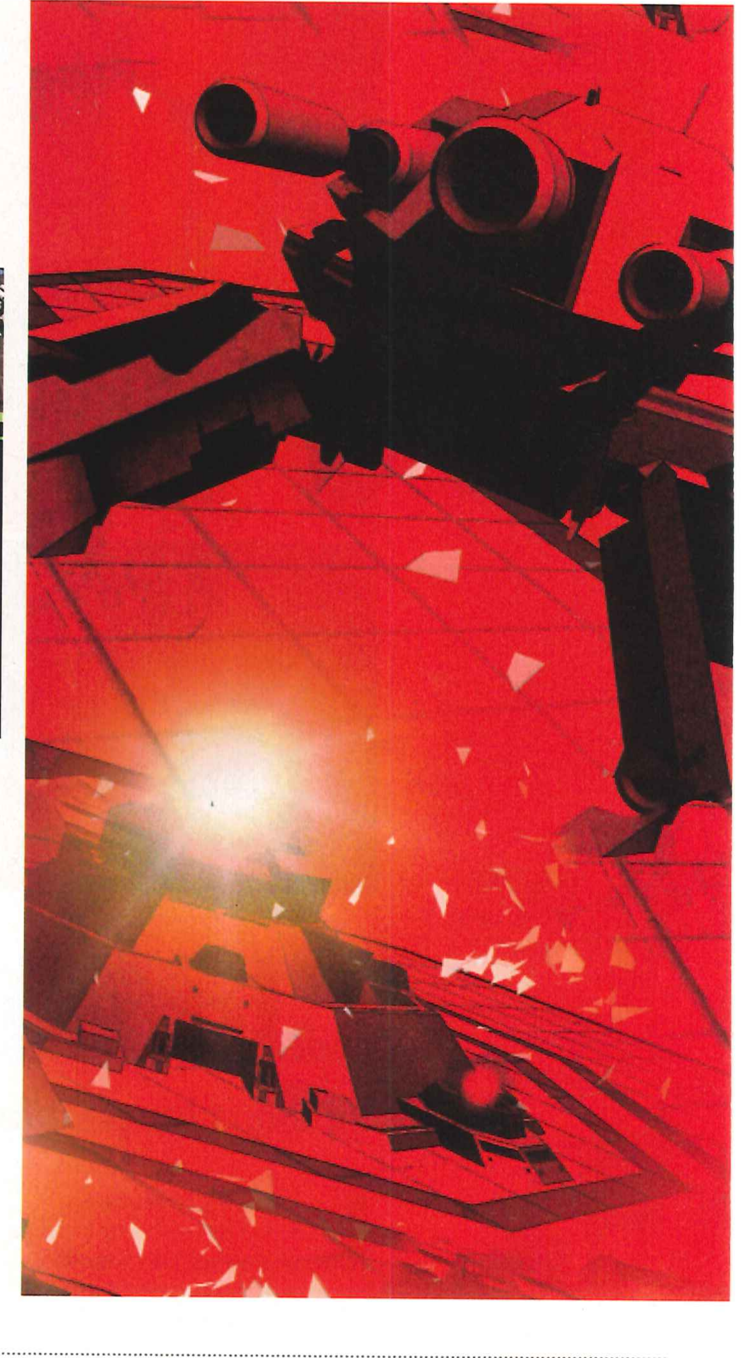
Género Acción **Compañía** G.Rev **Jug.** 1-4 **Precio** 14,99€ **Edad** +7

Kokuga

Tanques futuristas, acción clásica.







El responsable del mítico matamarcianos Ikaruga, **Hiroshi Luchi**, ha creado este juego de disparos en el que manejamos un tanque futurista. El control está bien adaptado a 3DS: movemos nuestro tanque con el stick y giramos el cañón con los botones L y R para disparar en cualquier dirección. En cada uno de los laberínticos escenarios hay multitud de enemigos mecánicos, parapetos inteligentemente diseminados y **un poderoso jefe final**. Pero lo mejor es el sistema de **power-ups**: empezamos cada nivel con 16, 4 de ellos accesibles desde pantalla táctil: varios tipos de disparos, escudos, invisibilidad, bombas, recargas de la barra de vida... Cuando usamos uno, otro lo sustituye aleatoriamente y dosificarlos con sabiduría es importante. Deja alguno para el jefe final... porque cuando la barra de vida de nuestro tanque llega a cero, hay que **repetir el nivel desde el principio**. Pero el nivel de dificultad está tan bien ajustado que no resulta frustrante. De hecho, incluso puedes aumentarlo, por si eres un "hardcore gamer". Es verdad que **solo hay 15 niveles** y su diseño es un poco repetitivo, pero se disfrutan y pueden jugarse en **multijugador** local junto a 3 amigos en modo Descarga.

Valoración	Total
Un shoot'em up de calidad que combina buen control, un uso original de los power-ups y multijugador local.	82

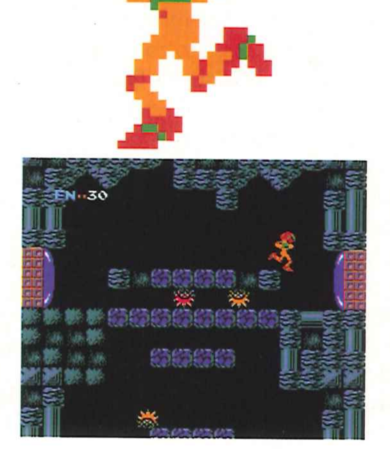
Nintendo eShop

Género Aventura **Compañía** Nintendo **Jug.** 1
Precio 4,99 € **Edad** +7

Metroid

Qué difícil es valorar un juego como Metroid hoy en día. Por un lado, su enorme dificultad y su carencia de mapa (si lo quieres, te lo tienes que dibujar tú) lo convierten en una experiencia **solo para jugones**. Por otro, es asombroso lo absorbente que sigue resultando hoy en día convertirse en Samus Aran e internarse en **el laberíntico planeta Zebes**, y lo entretenida que sigue resultando la mecánica de juego. Una de las joyas más brillantes de la historia de este medio. Al menos, debes probarlo.

Total 85



Nintendo eShop

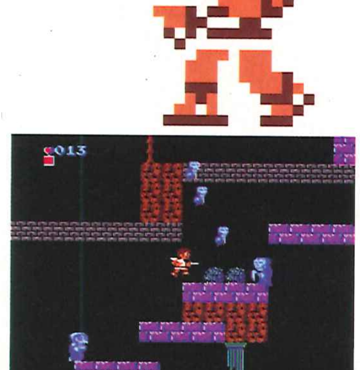
Género Aventura **Compañía** Nintendo
Jug. 1 **Precio** 4,99 € **Edad** +7

Kid Icarus

Parte de los responsables de Metroid se reunieron para crear esta obra, no tan magistral pero bastante peculiar. El ángel Pit debe salvar Tierra Angélica de la malvada Medusa en un juego que alterna **niveles de acción y saltos** de diseño vertical y horizontal, para sorprender después con un mapeado más amplio y un desarrollo **más aventurero** tipo Metroid y un nivel final estilo **matamarcianos**. Una mezcla curiosa pero que no llega a ser tan perfecta en cada una de sus mecánicas como otros clásicos de Nintendo.



Total 76



Guía de compras

TOP 5 NUESTROS FAVORITOS





J. CARLOS GARCÍA

1. Animal Crossing New Leaf
2. New Super Luigi U
3. DKC Returns 3D
4. Pikmin 3
5. Star Wars Pinball





ROBERTO J.R. ANDERSON

1. Fire Emblem Awakening
2. Mario & Luigi Dream Team
3. Earthbound
4. Pikmin 3
5. Animal Crossing New Leaf





GUSTAVO ACERO

1. Pikmin 3
2. Luigi's Mansion 2
3. Star Wars Pinball
4. Ducktales
5. Cloudbery Kingdom





Wii

Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Boom Street	230	81
Call of Duty Black Ops	234	92
Carnival Salvaje Oeste 3D	234	75
Cars 2	224	80
Conduit 2	222	88
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Universe	228	84
Disney Epic Mickey 2	**243**	**80**

Vuelve Mickey, pero esta vez no está sólo: cuenta con Oswald para salvar el Páramo en una aventura de acción y saltos para dos jugadores.

Nombre	Número	Nota
Donkey Kong Country Returns	218	44
FIFA 12	228	84
FlingSmash	218	78
Football Up (WiiWare)	231	79
Goldeneye 007	217	93
Guitar Hero Warriors of Rock	216	91
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**



El fenómeno llega por fin a Wii un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.

Nombre	Número	Nota
Just Dance 4	241	78
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
Moto Heroz	228	87
NBA 2K12	230	85
NBA 2K13	241	80
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Pokémon Rumble (WiiWare)	230	88
New Super Mario Bros. Wii	**230**	**95**

Un clásico que no pasa de moda: Mario volvió a las 2D pero permitiendo 4 jugadores simultáneos... y poniendo por las nubes la diversión.

Nombre	Número	Nota
Poképark 2	233	70
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Sengoku Basara	216	81
Shaun White Skateboarding	217	82
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Sonic Colours	217	93
Sonic & SEGA All-Stars Racing	208	92
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Super Pokémon Rumble	230	77
Vampire Crystals (WiiWare)	244	86
Virtua Tennis 4	222	83
Super Mario Galaxy 2	**212**	**100**

El mejor juego de plataformas 3D jamás creado. Mario explora planetas llenos de secretos, saltando, peleando, transformándose... Magistral.

Nombre	Número	Nota
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90
Zelda Skyward Sword	**229**	**99**

El Zelda más grande y profundo, que además narra el origen de la saga. El mando y el nuchuck son tu espada y tu escudo en esta obra maestra.

Wii U

La eShop es protagonista: Ducktales, Earthbound, Cloudberry Kindgom...

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	246	79
Assassin's Creed III	242	89
Bit.Trip Presents Runner 2	248	90
Call of Duty Black Ops 2	242	93
Chasing Aurora	243	79
Batman Arkham City Armoured Ed.	**242**	**90**

Ayuda al Comandante Video a esquivar obstáculos y enemigos en su carrera permanente, pulsando botones al ritmo de la música.

Nombre	Número	Nota
Cloudberry Kingdom (eShop)	251	84
Darksiders II	242	90
Ducktales	251	89
Earthbound (eShop)	251	92
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
FIFA 13	242	91
Fist of The North Star (eShop)	245	72
Game & Wario	249	80
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 4	243	80
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 2	249	81
Mass Effect 3	242	92
LEGO City Undercover	**246**	**91**



Convertido en el agente Chase McCain, patrulla LEGO City pilotando más de 100 vehículos y supera divertidas misiones de acción y saltos.

Nombre	Número	Nota
Mighty Switch Force (eShop)	242	82
Nano Assault Neo (eShop)	244	75
Monster Hunter 3 Ultimate	**246**	**92**



Crea a tu personaje y lánzate a cazar las bestias gigantes más peligrosas solo, junto a otros 3 jugadores en modo online... o en conexión con 3DS.

Nombre	Número	Nota
NBA 2K13	242	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
New Super Luigi U	250	85
Ninja Gaiden III Razor's Edge	243	70
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**

Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.

Nombre	Número	Nota
Nintendo Land	242	90
Rayman Legends Challenges App	248	83
Pikmin 3	**250**	**93**

Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.

Nombre	Número	Nota
Resident Evil Revelations HD	248	82
Sniper Elite V2	249	72
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Star Wars Pinball	251	81
Tank, Tank, Tank!	244	70
The Cave (eShop)	245	80
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Toki Tori 2 (eShop)	247	86
Vengadores Batalla por la Tierra	245	71
Zombi U	242	85

Nuevas entradas del mes

- **Ducktales: un clásico renovado para Wii U.**
- Kokuga, disparos multijugador en Nintendo 3DS.
- **La Consola Virtual de Wii U rescata Earthbound.**
- Star Wars Pinball: el mejor pinball de la galaxia.
- **Cloudberry Kingdom: el plataformas más difícil.**

3DS



¡Un mes tranquilo en 3DS! Aún así, no dejes pasar títulos como Kokuga.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	**249**	**93**



Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones

Nombre	Número	Nota
Art of Balance Touch! (eShop)	237	75
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Cartoon Network	230	81
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Driver Renegade 3D	227	73
Dual Pen Sports	227	66
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Excitebike (3D Classics)	234	80
F1 2011	230	83
Fallblox (eShop)	243	80
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	**247**	**93**

Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.

Nombre	Número	Nota
Fractured Soul (eShop)	244	80
Freakyforms Deluxe	238	72
Gunman Clive (eShop)	244	75
Harmoknight	247	79
Heroes of Ruin	236	88
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Mass Attack (DS)	228	90
Kingdom Hearts 3D	238	89
Kokuga (eShop)	251	82
LEGO Batman 2	238	77

Nombre	Número	Nota
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Piratas del Caribe	223	80
Let's Golf 3D	227	60
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Lost Town The Jungle (eShop)	241	70
Luigi's Mansion 2	**246**	**92**

Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y divertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.

Nombre	Número	Nota
Mario Kart 7	**230**	**96**

Imprescindibles las carreras más competidas que nunca de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!

Nombre	Número	Nota
Mario Tennis Open	235	91
Mario & Donkey Kong (eShop)	249	82
Mario & Luigi Dream Team Bros	**250**	**92**



Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertidísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.

Nombre	Número	Nota
Mario & Sonic en los JJOO 2012	232	84
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	**238**	**93**

El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.

Nombre	Número	Nota
Nightsky (eShop)	246	71
One Piece Unlimited Cruise	232	79
One Piece Unlimited Cruise 2	239	70
Paper Mario Sticker Stars	242	93
PES 2013 3DS	243	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Plantas contra Zombis (DSi Ware)	230	86
Pokémon Av. entre las Teclas (DS)	239	75
Pokémon Blanca 2 y Negra 2 (DS)	240	96
Pokémon MM Portales al Infinito	248	80

Nombre	Número	Nota
Pokédex 3D Pro (eShop)	242	90
Pr. Layton Llamada Espectro (DS)	229	90
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	**231**	**92**



La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.

Nombre	Número	Nota
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Shantae Risky Revenge (DSiWare)	225	4/4
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Shinobi	229	78
Solatorobo (DS)	225	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
SpeedX 3D (eShop)	239	75
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy	237	83
Urban Champion (3D Classic)	234	70
Virtue's Last Reward	**246**	**88**

Nueve personajes encerrados en un misterioso escenario intentan escapar. Tú eres uno de ellos... y no puedes fiarte de nadie en esta mezcla inquietante de juego de puzles y novela interactiva.

Nombre	Número	Nota
VVVVVV (eShop)	236	90
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Zelda Ocarina of Time 3D	**224**	**96**



Remake en 3D del que muchos aún consideran el mejor juego de la historia. Una inmensa y profundísima aventura llena de épica. Cabalgar sobre Epona por los campos de Hyrule es algo más

Nombre	Número	Nota
Zelda Oracle (eShop)	250	85

TOP 10 JUEGOS 'INDIES'



1 Cloudberry Kingdom (Wii U)



2 Trine 2 (Wii U)



3 Cave Story (Wii / 3DS)



4 Bit.Trip Runner 2 (Wii U)



5 La-Mulana (Wii)

6 Mutant Mudds (3DS)



7 Mighty Switch Force (Wii U/3DS)



8 Kokuga (3DS)



9 Toki Tori 2 (Wii U)



10 Zombie Panic (Wii)

Feliz 30 cumpleaños NES

El 15 de julio de 1983 Nintendo lanzaba en Japón su primera consola doméstica, Famicom. Dos años después llegaba a USA con nuevo aspecto y nombre: NES. Así cambió la historia 'gamer' para siempre.



Más de 700 juegos

Su catálogo espectacular, de más de 700 títulos, vio nacer algunas de las sagas más relevantes de la historia: Mario, Zelda, Final Fantasy, Metroid, Mega Man, Castlevania... **Famicom, acrónimo de Family Computer,** se pensó para ser disfrutada por todo el mundo: combinaba títulos originales, atractivos y accesibles, con grandes adaptaciones de recreativas y juegos de dificultad legendaria.



Periféricos únicos

Distinguieron a NES del resto de consolas.
- **R.O.B**, robot que realizaba sencillos movimientos junto a juegos como Gyromite.
- **Zapper**, pistola de luz compatible con una veintena de títulos (Duck Hunt entre ellos).
- **LaserScope**, cascos futuristas desarrollados por Konami y con los que disparar con la voz.
- **Power Glove**, guante para controlar los juegos con el movimiento de la mano.

10 joyas sólo para expertos

Listamos diez títulos que pasarán a la historia por su nivel retante: grado de dificultad unido a irresistible atracción.


1. Ghosts'n Goblins (Capcom, 1986)


2. Ninja Gaiden (Tecmo, 1989)


3. Mega Man (Capcom, 1987)

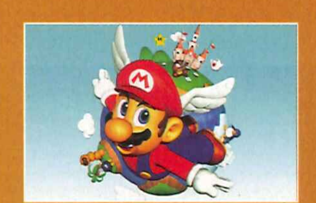

4. Zelda II: The Adventure of Link (Nintendo, 1988)

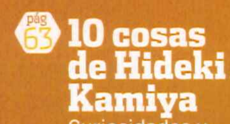

5. Contra/Probotecto (Konami, 1988)

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 58 **Los saltos de Mario**
Viajamos por todos los juegos de plataformas de Mario, ordenados por las diferentes sagas.

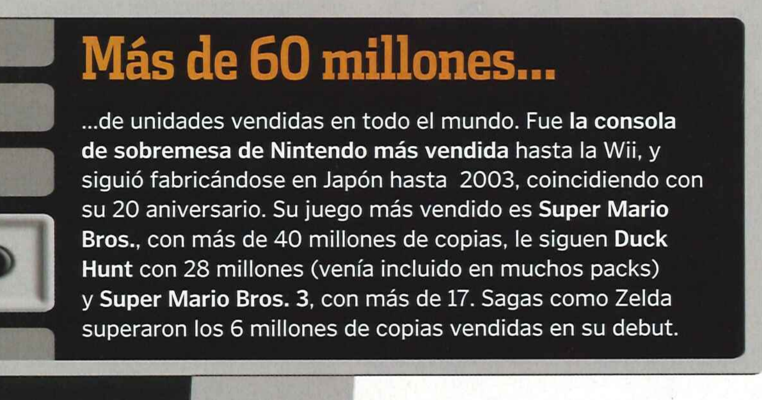




pág 63 **10 cosas de Hideki Kamiya**
Curiosidades y anécdotas del líder de Platinum Games.







Más de 60 millones...

...de unidades vendidas en todo el mundo. Fue **la consola de sobremesa de Nintendo más vendida** hasta la Wii, y siguió fabricándose en Japón hasta 2003, coincidiendo con su 20 aniversario. Su juego más vendido es **Super Mario Bros.**, con más de 40 millones de copias, le siguen **Duck Hunt** con 28 millones (venía incluido en muchos packs) y **Super Mario Bros. 3**, con más de 17. Sagas como Zelda superaron los 6 millones de copias vendidas en su debut.

Datos técnicos

La **CPU** de Famicom funcionaba a 1,79 MHz, pero la versión PAL era más lenta, 1,66 MHz. Podía mostrar simultáneamente **16 colores** de una paleta de 54 con una resolución de **256 x 240**. Su chip de sonido soportaba cinco canales simultáneos. ¿Te has fijado en que los cartuchos de NES eran más grandes que los de Famicom? La razón está en los pins: 72 conectores en los de NES, frente a 60 de la japonesa.

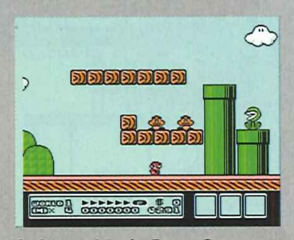
Un nuevo mando de control

El **estilo innovador** de Nintendo comienza en el mando de NES, prodigio de **diseño y versatilidad** gracias a su cruceta, recuperada por **Gunpei Yokoi** de Game & Watch, y sus emblemáticos botones **A, B, START y SELECT**. Podíamos conectar dos mandos de serie, y llegar a 4 con el NES Four Score. El pad de Famicom era diferente, la consola incluía dos mandos anclados a la consola, y el segundo perdía Start y Select pero ganaba un micrófono.

5 juegos clave



1. Super Mario Bros. (Nintendo, 1985)
Pensar en videojuegos es pensar en él y sus saltos.



2. Super Mario Bros. 3 (Nintendo, 1991)
Evolucionó el género con mapas, habilidades...



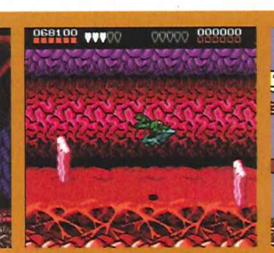
3. The Legend of Zelda (Nintendo, 1987)
Un mundo de aventuras que habita en nuestro corazón.



4. Mega Man 2 (Capcom, 1988)
El mejor de la franquicia más emblemática de Capcom.



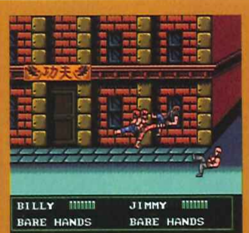
5. Metroid (Nintendo, 1986)
Creó un subgénero, rompiendo moldes con su prota femenina.



6. Battletoads (Rare, 1991)



7. Super Mario Bros. Lost Levels (Nintendo, 1986)



8. Double Dragon 3 (Technos, 1991)



9. Solomon's Key (Tecmo, 1987)



10. Silver Surfer (Software Creations, 1990)

Mario: las sagas de plataformas

Desde Donkey Kong a Super Mario 3D World. Así han evolucionado los juegos de saltos del mayor héroe de los videojuegos.

Saga Donkey Kong

Donkey Kong (Arcade, 1981; NES, 1986)

Donkey Kong Jr. (Arcade 1982; NES, 1986)

Donkey Kong (Game Boy, 1994)

Mario Vs. Donkey Kong (GBA, 2004)



Saga Aventuras 2D

Mario Bros (Arcade 1983; NES 1986)

Super Mario Bros. (NES, 1985)

Super Mario Bros. The Lost Levels (Famicom, 1986)

Super Mario Bros. 2 (NES, 1988)

Saga Mario Land

Super Mario Land (GB,1989)

Saga Yoshi Island

Yoshi's Island DS (DS, 2006)

Yoshi´s New Island (3DS, 2014)



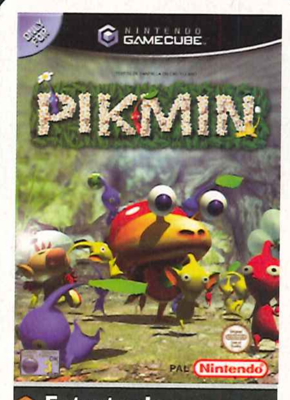


Saga New Super Mario


Saga
Aventuras 3D
Super Mario Land 3: Wario Land (GB, 1994)
Super Mario Land 2: Six Golden Coins (NES, 1992)
Super Mario Bros 3 (NES, 1990)
Super Mario Wold (SNES, 1991)
Super Mario Bros. 2 Yoshi's Island (SNES, 1995)
New Super Mario Bros. U (Wii U, 2012)
Super Mario 64 (N64, 1996)
Super Mario Sunshine (GameCube, 2002)
Super Mario Galaxy (Wii, 2007)
Super Mario Galaxy 2 (Wii, 2010)
Super Mario 3D Land (3DS, 2011)
Super Mario 3D World (Wii U, 2013)
Super Paper Mario (Wii, 2007)
New Super Mario Bros. (DS, 2006)
New Super Mario Bros. Wii (Wii, 2009)
New Super Mario Bros. 2 (3DS, 2012)

RETRO REVIEW

Así fue el **origen** de la serie que ahora triunfa en Wii U. La **imaginación de Miyamoto** creó un juego diferente.



- Estrategia
- Nintendo
- GameCube
- 2001
- 59,95 €
- 1 jugador
- No disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...
"No hay nada parecido a este juego. En cuanto a concepto, Pikmin no tiene punto de comparación (de Miyamoto tenía que ser)".
NOTA: 93



Pikmin sorprendió por la mezcla de escenarios realistas y seres fantásticos. 12 años después el diseño de personajes sigue siendo genial.

Hasta 100 Pikmin siguen a Olimar. En su momento, mostrar tantos personajes fue todo un logro que demostró el poder de GameCube.









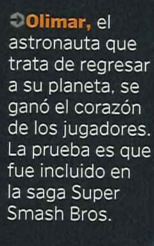
Pikmin

Pequeñas, adorables y obedientes criaturas (y no son Pokémon)

Mitad planta mitad animal, los Pikmin forman parte ya de la familia Nintendo y parece que siempre han estado entre nosotros; sin embargo, su origen es relativamente reciente: los primeros años del siglo XXI, siendo su debut uno de los juegos más celebrados de la primera hornada de lanzamientos para la potente Game Cube, allá por el lejano 2001.

Pequeño gran mundo

Gracias a Olimar, intrépido explorador galáctico de reducido tamaño, conocimos a estas simpáticas criaturas en un juego de **estrategia y puzles de vista cenital** realmente original, al que solo se le pueden encontrar precedentes (lejanos) en el clásico Lemmings y en los juegos de estrategia en tiempo real. Olimar sufre un accidente con su nave que le obliga a aterrizar en un planeta extraño; su reducido tamaño le impide recoger las piezas de su nave averiada, siendo los Pikmin la clave para realizar esta tarea. Recolectando a estas criaturas y formando pequeños batallones rojos, amarillos y azules, el jugador tiene 30 días para reparar la nave y encontrar las 30 piezas perdidas en 5 niveles de creciente dificultad. Cada tipo de Pikmin tiene sus propias cualidades, que hay que usar con inteligencia: los rojos son buenos en combate, los amarillos pueden ser lanzados muy alto para acceder a zonas elevadas, y los azules nadan. Todos saben romper paredes, construir puentes, llevar pastillas para generar nuevos Pikmin en sus Cebollas (el lugar en del que brotan nuevas semillas con los que ampliar nuestro ejército), etc. Todo, en un juego muy bonito que, además, en su momento estaba **a la vanguardia de la técnica**. Hoy en día notamos el paso de los años, pero aún



Olimar, el astronauta que trata de regresar a su planeta, se ganó el corazón de los jugadores. La prueba es que fue incluido en la saga Super Smash Bros.





Conocer las cualidades de cada Pikmin es fundamental para superar cada reto y encontrar las piezas perdidas de la nave de Olimar.



¿Cuál es el mundo de los Pikmin? Las criaturas parecen aliens, pero en los escenarios hay objetos de la Tierra deteriorados... ¿Futuro lejano?

A mi el ejército

Con una sencilla orden, Olimar puede ordenar en grupos sus Pikmin para dividirles las tareas. Todo se hace con sencillos comandos y el botón amarillo del Gamepad. A medida que avanzamos en el juego, es cada vez más importante tener varios grupos de Pikmin haciendo cosas al mismo tiempo.



TE ENCARIÑAS CON LOS PIKMIN... PERO LOS SACRIFICAS PARA SOBREVIVIR

así la calidad del diseño de personajes y enemigos sigue intacta, y los Pikmin son igual de encantadores.

Su estrella no se extingue

Pikmin 2 llegó en 2004 y este año ha salido el ansiado Pikmin 3 para Wii U. Cada entrega ha introducido mejoras, pero el original sigue siendo único, quizá porque el límite de tiempo para acabarlo lo hace el más exigente. Es un juego que merece mucho la pena recuperar... y, si puede ser en la versión New Play Control! de Wii, disfrutarás además de un control sensacional.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Bajo su apariencia encantadora se oculta un juego de estrategia que supone un auténtico reto.

Muy exigente. Solo tras muchos intentos lograrás completarlo a la perfección.

Nuestra opinión

Soplo de aire fresco

Los años y su profundo desarrollo lo ha convertido en todo un clásico. Su mezcla de estrategia, supervivencia y toques de acción siguen funcionando perfectamente.

Nota 90

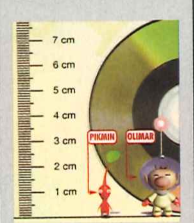
5 Datos



Los Pikmin reciben el nombre en honor del perro de Miyamoto, quien es responsable directo de esta serie como productor.



Otra referencia es el nombre de la nave de Olimar, Dolphin, que era el nombre clave de GameCube durante la etapa de desarrollo.



Olimar mide menos de 4 centímetros. El manual del juego comparaba su tamaño y el de los Pikmin con el de un disco de GameCube.



En 2009 se lanzó la versión New Play Control! de Pikmin para Wii, y meses después la de Pikmin 2. El control con nunchuk y mando de Wii era tan bueno que se ha mantenido en Pikmin 3.



Como toda obra maestra, Pikmin ha tenido imitadores. El mejor, Little King Story, que Rising Star Games lanzó para Wii en 2009.

10 juegos de Disney

Dicen que Nintendo es la Disney de los videojuegos... pero lo cierto es que estos dos gigantes del entretenimiento trabajan juntos desde los tiempos de NES.



1



Mickey Mousescapade

(Hudson, NES, 1987) El primer juego de Disney para Nintendo. Manejábamos a Mickey y Minnie a la vez, en un plataformas irregular.

EL DATO

Antes de los videojuegos... llegaron las Game&Watch. Nintendo lanzó **Mickey Mouse** de la serie Wide Screen, **Mickey & Donald**, de doble pantalla, y **Mickey Mouse** de la serie Panorama (la pantalla se veía reflejada en un espejo).

2

Ducktales

(Capcom, NES, 1989) Más saltos... y más calidad. Cada nivel con una ambientación muy distinta, y los juegas en el orden que quieras.

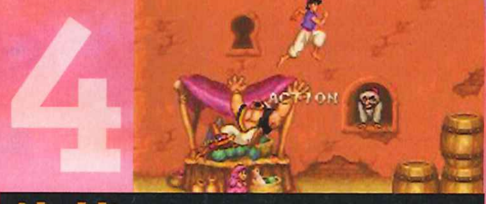
3



The Magical Quest

(Capcom, SNES, 1992) Capcom creó un plataformas maravilloso en el que Mickey ganaba habilidades con sus diferentes disfraces.

4



Aladdin

(Capcom, SNES, 1993) ... Y repitió suerte con otro juego de saltos. Aladino era todo un acróbata que saltaba y trepaba como nadie.

5



Toy Story

(Travellers Tales, SNES, 1996) La primera peli de Pixar inspira un juego con gráficos prerenderizados y protagonizado por Woody.

6



Mickey Speedway USA

(Rare, N64, 2000) Un "Mario Kart" con Mickey y sus amigos. Se notaba la mano de Rare por su calidad técnica, pero faltaba imaginación.

7



Kingdom Hearts

(Square Enix, GBA, 2004) Los mundos Disney se unen a la maestría rolera de Square. Atacábamos usando naipes en tiempo real.

8



Disney Sing It!

(Disney, Wii, 2008) Los karaokes estaban de moda y, tras el de High School Musical, llegó este con Hanna Montana o Aly and AJ.

9



Disney Epic Mickey

(Disney, Wii, 2010) Mickey recuperó su esplendor aventurero gracias a un pincel mágico con el que modificaba el mundo.

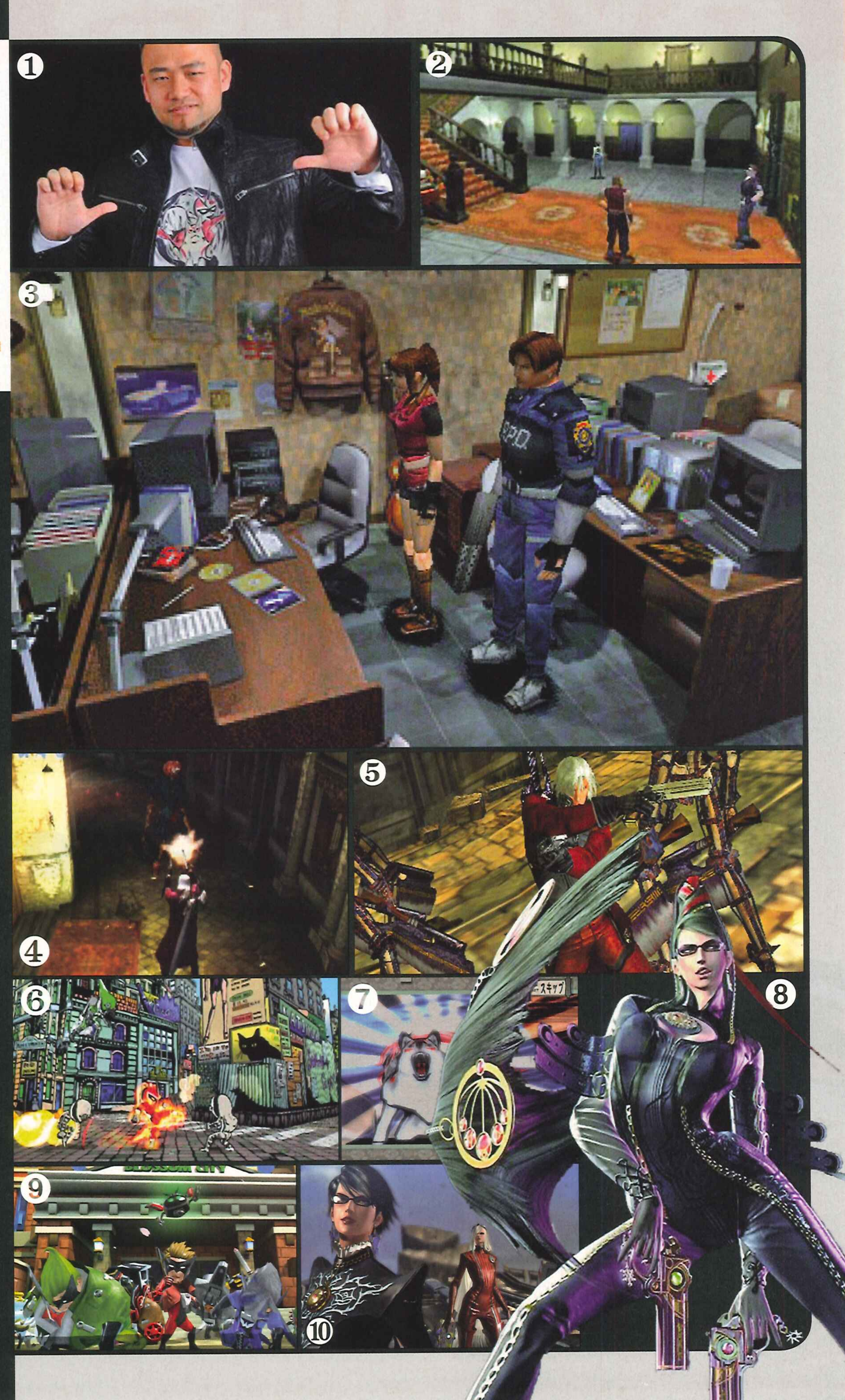
10



Disney Universe

(Disney, Wii, 2011) Una especie de "LEGO Disney", pero más frenético, con personajes disfrazados de héroes Disney y multijugador para 4.

10 curiosidades sobre Kamiya



1 Sus primeros currículums llegaron a Sega y Namco. La primera le rechazó, y la segunda quería contratarle como artista, a lo que Hideki Kamiya se negó ya que estaba decidido a ser diseñador.

2 Capcom le contrató como diseñador en 1994. Trabajó en el primer Resident Evil en un puesto llamado... "system planner".

3 La dirección de Resident Evil 2 fue su primer gran proyecto (1998). Durante el desarrollo, su enfoque chocó continuamente con las ideas de Shinji Mikami, creador de la saga, pero el resultado final demostró que Hideki Kamiya sabía lo que hacía. Pudimos disfrutar de este título en Nintendo 64, y años más tarde también en GameCube.

4 Devil May Cry (2001) fue su segundo título como director. Nació como una nueva entrega de Resident Evil, pero pronto mutó en un universo nuevo, mucho más enfocado a la acción frenética.

5 Capcom decidió encargar el desarrollo de Devil May Cry 2 a otro director y equipo, lo cual decepcionó a Kamiya. La continuación recibió puntuaciones muy inferiores a las del original de Kamiya y no llegó a vender como el primero.

6 Viewtiful Joe (2003) un curioso juego de acción de desplazamiento lateral, fue su tercera obra. Tuvo varias continuaciones en las que se ocupó del argumento.

7 El cuarto título que dirigió fue Okami (2006), que en 2008 llegó a Wii con una excelente versión.

8 Kamiya fundó Platinum Games junto a los antiguos miembros de Clover Studio. Su quinto juego como director, y primero en Platinum, fue Bayonetta (2009), considerado el heredero espiritual de Devil May Cry.

9 The Wonderful 101 es su penúltimo proyecto, que está a punto de llegar a Wii U. En él controlaremos simultáneamente a 101 superhéroes, lo que puede daros una idea de lo original e innovador de su concepto.

10 Al haber estado ocupado en ese desarrollo, no es él quien está dirigiendo Bayonetta 2, que también será exclusivo de Wii U en 2014, pero sí actúa como supervisor y muchas de las ideas del juego le pertenecen.

Los jefes finales serán gigantescos. El estudio ha hecho caso a los fans aumentando la dificultad de puzles y enemigos.



PLATAFORMAS
UBISOFT
29 AGOSTO

Rayman Legends

A pocos días para su lanzamiento, seguimos revelando sorpresas.



Gamepad

Tiene toda la pinta de que será el juego que mejor aproveche sus posibilidades. Un segundo jugador manejará a Murfy en el pad y lo podrá usar para ayudar o fastidiar.

¡Qué poco queda para el lanzamiento del nuevo Rayman! Cuando llegue, vais a comprobar lo que nosotros ya hemos paladeado: niveles musicales que no tienen nada que envidiar a los "juegos rítmicos" de más enjundia, diversión que supera a cualquier otro Rayman, un multijugador único.... Pero ahora hay que ser fuertes y seguir atentos a estas impresiones, que te dejarán más claro porque se nos va a salir el corazón del pecho.

A través de las pinturas

Los más de **120 niveles del juego** van a ser tremendamente variados, con cambios de estética en cada mundo. Uno de los universos estará basado en las ruinas de la **Grecia antigua**, lleno de bestias míticas y dragones; otro estará ambientado en una fiesta continua, con Rayman convertido en pato y rodeado de cocineros asesinos; otro se desarrollará en un bosque muy colorido y con varias profundidades; uno de los mundos acuáticos se recreará en el espionaje bajo el agua... Vamos, que no te vas a aburrir.

Cada universo contará con **nueve o diez mundos diferentes** y tendrá su propio nivel musical con adaptaciones mariachis, rock o música clásica. Cada vez que tengamos que manejar a Murfy en el pad, nuestra atención se dividirá entre lo que aparezca en pantalla y los obstáculos que evitar con el mando. El juego establecerá una armonía genial entre **espectáculo y diversión**. Su variedad de retos nos alejará de la rutina y tendremos que utilizar la maña para liberar a los **700 diminutos cautivos**. Por si esto fuera poco, hemos descubierto dos novedades de "última hora". La primera es un **minijuego llamado 'Kung Foot'** en el que podréis jugar al fútbol con los amigos, encarnando a Rayman y compañía y aprovechando el multijugador. La segunda es que habrá **cinco mundos** completamente nuevos ambientados en lo que fue **Rayman Origins**, así que podremos imaginar cómo hubiera sido el juego en Wii U. La campaña se podrá jugar con hasta cinco jugadores, compitiendo por los lums y repartiendo tortas con una belleza artística abrumadora.

Primera impresión

- **El apartado artístico y los retos.**
- **Que haya tardado algo más...**

LOS MEJORES JUEGOS QUE VIENEN



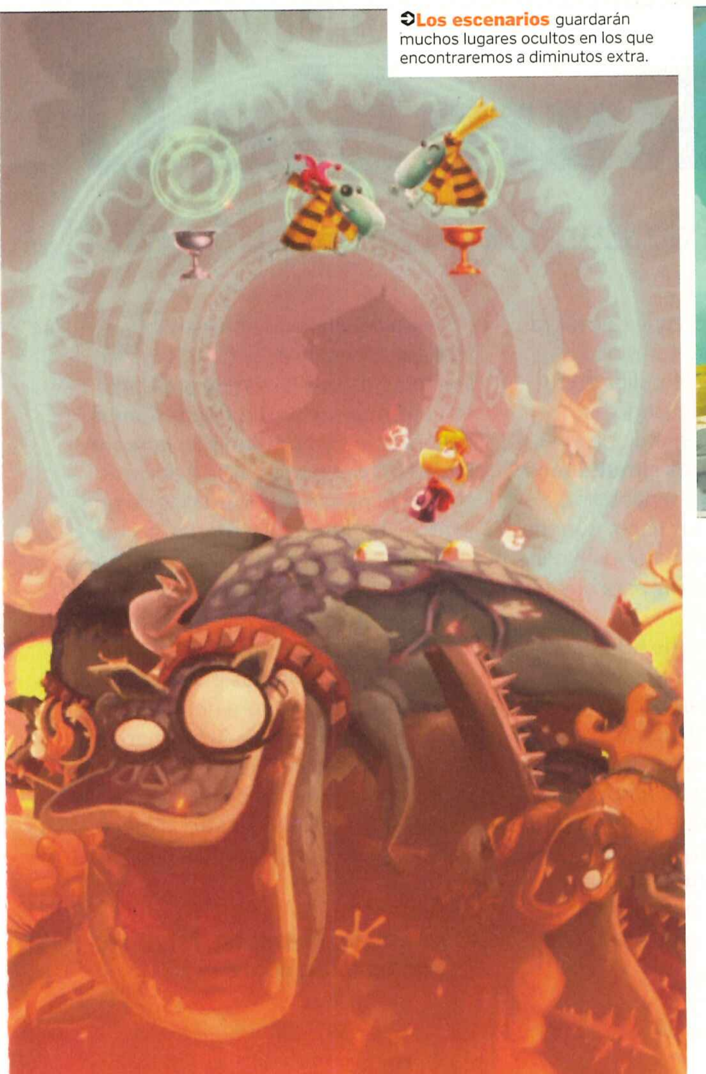
POKÉMON RUMBLE U pág 66

DISNEY INFINITY pág 68





LOS NIVELES MUSICALES SON REFRESCANTES Y ADICTIVOS. SE INTEGRARÁN EN EL MODO HISTORIA COMO UN MUNDO MÁS



Los escenarios guardarán muchos lugares ocultos en los que encontraremos a diminutos extra.



El universo celestial de las ruinas griegas será de los más bonitos. Estatuas, música clásica...



LAS PRIMERAS HORAS con Rayman Legends nos dejan clara una cosa: no vamos a aburrirnos. Más de 120 niveles muy diferentes entre sí, jefes finales complicados, puzles muy variados, escenarios que se irán modificando... Tiene todos los ingredientes para convertirse en uno de los mejores juegos del catálogo de Wii U. Aunque haya perdido la exclusividad, está claro que el juego se ha creado para esta plataforma.



➲**Combates contra Pokémo**
ayudando a Pikach
y compañía a volve
a la juguetería, y
atravesando la Feri
Deslumbrante, el
Bosque Místico o e
Parque Cielo Azul.



➲ ACCIÓN
➲ NINTENDO
➲ 15 AGOSTO

Pokémon Rumble U

Se anuncia por sorpresa el estreno de Rumble en la eShop de Wii U.



Gamepad

Su pantalla nos permitirá ejecutar el "toque explosivo", un super movimiento que borrará del mapa las hordas de Pokémon que nos rodeen.

Siguiendo la tradición iniciada en 2009 con Pokémon Rumble en Wii Ware, la tercera entrega de la saga llegará a Wii U a través de la tienda online (la segunda salió en formato físico para 3DS). Rumble es el lugar perfecto para **los fans más combativos** de Pokémon, donde desatar una tormenta de acción en fenomenales batallas. La historia se repite, pero es lo de menos: resultará tan fácil e intuitivo controlar a los Pokémon convertidos en figuras de juguete, que no se precisan cambios. Estarán los **649 de Pokémon Edición Blanca 2 y Edición Negra 2,** con los cientos de movimientos necesarios para saldar cuentas. Debe bastar.

Vences, reclutas, vences...

Pero hay más: cuantos más Pokémon derrotes, más podrás añadir a tu colección. Saber con qué equipo de Pokémon afrontar cada batalla será clave para ganar, de modo que te espera algo de estrategia pero tampoco esperes demasiada profundidad. En realidad la mecánica de juego es frenética y no da un segundo de respiro: con **4 jugadores simultáneos** y hasta **100 Pokémon** en pantalla, como para pensárselo mucho. Aunque respecto al multijugador, también cabe la posibilidad de **cooperar** para encarar a los jefes más difíciles.

Uno de los atractivos de Rumble es que no tienes que dominar el universo Pokémon para "prendarte" de él, pero que si lo controlas, disfrutarás más. La clave es avanzar por los escenarios y librar batallas mientras te aprovechas (o evitas) los objetos que te dan energía (o infligen daño). La estética ofrece un innegable **estilo 'Stadium'** que no desentona gráficamente lo más mínimo. Sigue la misma línea de otros Rumble, pero en un brillante HD.

Hasta aquí la experiencia habitual que viene ofreciendo la saga. Lo siguiente es nuevo, y muy atractivo: es el **primer juego del que tenemos constancia compatible con la tecnología NFC del gamepad**. Es decir, el gamepad puede leer los datos de una serie de figuras y trasladarlas al juego. ¿Y cuándo llegarían esas figuras? Pues no hay mucha información, al menos en lo que se refiere a Europa. Nintendo nos ha trasladado el mensaje de que están trabajando en los planes para lanzar un reducido número de figuras, del que nos informarán en su momento. Tan solo la perspectiva de potenciar los Pokémon con figuras de juguete es ya un puntazo. Así que nuestro 'hype' con Rumble se ha puesto por las nubes.

Primera impresión

- **Combate, Pokémon, intuitivo.**
- **Poco o nada sobre el NFC.**



DISEÑADO PARA DAR RIENDA SUELTA A LOS COMBATES MÁS FRENÉTICOS DE POKÉMON, ES UNA DELICIA PARA LOS FANS



La estética de los juguetes Pokémon de Rumble tiene una personalidad increíble. ¡Y mola!



Menudo barullo, pero nada de agobiarse, que todo eso en japonés estará en perfecto castellano.

TIENE MÁS POSIBILIDADES DE LO QUE VES.

Aunque lo que veas va a dar mucho de sí, no lo dudes. Combatir fieramente con los 649 Pokémon de las ediciones más recientes, suena tremendamente atractivo. Pero si además te dicen que en un futuro podrían llegar figuras de juguete que se comunicaran con el juego vía NFC (Near Field Communication), entonces lo de "atractivo" pasaría a ser "imprescindible". O más.



El modo Toy Box permite eleg con qué personaj jugar, en qué escenario y cuále son las "normas". decides misiones, escenarios... ¡haz propia película!



- AVENTURAS
- DISNEY
- 23 AGOSTO



Disney Infinity

Disney pone los personajes, nosotros montamos los escenarios.



Starter Pack

El pack de inicio incluirá **tres figuras y otros tantos playsets** de Monstruos University, Los Increíbles y Piratas del Caribe. Junto a ellos, la "base" sobre la que disponer las figuras, y un Power Disc.

Disney nos propone con su nueva apuesta un maravilloso ejercicio creativo, donde nuestra imaginación será el único límite que encontremos a la hora de jugar. Será (casi) como si nos convirtiéramos en desarrollador de videojuegos trabajando en nuestro propio y gigantesco proyecto.

Mundos por crear

La "culpa" de lo que os acabamos de contar es del **modo Toy Box**, una parte del juego en la que diseñaremos todo tipo de escenarios, desde un circuito de coches hasta un parque natural, y fijaremos los retos y objetivos que más nos gusten. Una vez construidos podremos compartirlos online.

Si durante el juego caemos por un precipicio,o nos salimos de la carretera, en un segundo volveremos a estar en el punto previo para continuar con la aventura. También es agradable comprobar que podemos interactuar con los escenarios: **construir nuestro propio barco en Piratas del Caribe**, dañar las fachadas de los edificios en Los Increíbles chocando nuestro vehículo, o crear fraternidades en Monstruos University. A lo largo de las misiones podremos recolectar monedas/objetos (interesa romper toda caja/tonel que se cruce en nuestro camino), con los que desbloquearemos accesorios que nos serán muy útiles.

Los personajes, un auténtico aluvión de figuritas coleccionables, interactúan con el juego a través de una base con forma de hexágono, que los "teletransporta" dentro del videojuego. Esta plataforma cuenta con tres hendiduras: dos circulares para las figuras y una tercera poligonal para el **Playset**, pieza específica que nos sitúa en los escenarios de la película que queramos jugar.

Los **Power Discs** podremos usarlos en cualquier modo y momento del juego. Estos discos se colocan entre la plataforma y la figura, y conceden una habilidad extra al protagonista. También podremos jugar de una manera más convencional con el **modo Historia**, donde correremos todo tipo de aventuras en los sets de juego que tengamos. Inicialmente contaremos con tres: Piratas del Caribe, Los Increíbles y Monstruos University. En el modo Historia no podremos introducir personajes en mundos que no correspondan, es decir, que en el mundo de Los Increíbles no podrás jugar con Jack Sparrow o Mate. Hablando de Mate, **Cars y El Llanero Solitario** serán los playsets que saldrán a la venta con el juego, pero de forma separada.

Primera impresión

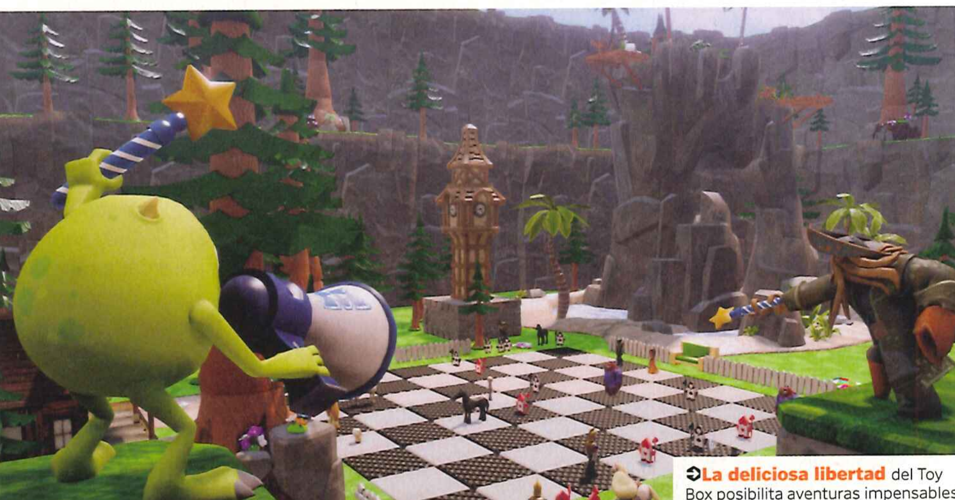
- **El potencial es abrumador.**
- **¿Cumplirá las expectativas?**

CADA UNIVERSO ES MUY DIFERENTE, ES ÚNICO, DEL MISMO MODO QUE CADA HÉROE TENDRÁ SUS CARACTERÍSTICAS"

Troy Leavitt, Avalanche Software



Rompe Ralph es la penúltima sorpresa de Infinity. Pero hay muchos más personajes por revelar.



La deliciosa libertad del Toy Box posibilita aventuras impensables en el mundo del cine.



UN MUNDO DE POSIBILIDADES

Disney Infinity peleará de tú a tú con Skylanders. Aunque el de Activision está más asentado, Disney parte con la ventaja de la multitud de universos y personajes, conocidos de sobra por todos, que tiene a su disposición. Además, el modo Toy Box va a ser una revolución, que nos permitirá crear nuestro propio juego combinando héroes, escenarios...



El buzón

¡Bienvenido! Has llegado a la sección donde tú preguntas y nosotros respondemos. Y además, si tienes suerte, te llevas un juego por la cara.

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos que recibamos sortearemos **1 eShop Card de 15 Euros.** Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y escribe a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Actualización de Super Smash Bros.

● PEDRO VIDAL PALACIOS

Hola, RON! Me llamo Perico, tengo casi 13 años y me preguntaba varias cosas sobre el próximo Smash Bros: He visto en vuestro anterior número que Toon Link hacía de maquinista en un escenario, ¿significa eso que no estará de personaje jugable?

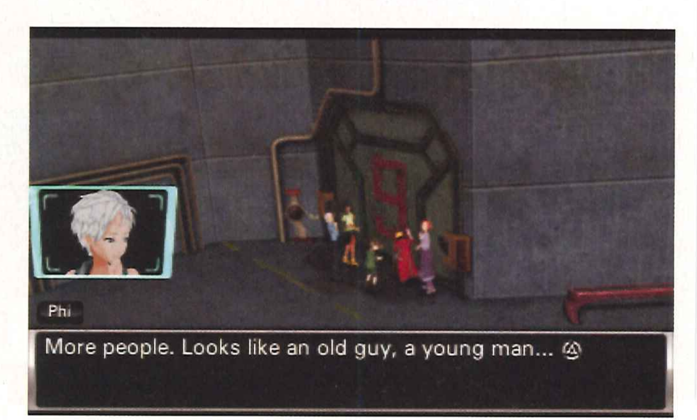
Aún no sabemos si Toon Link será jugable. Lo que sí podemos decirte es que la versión de 3DS tendrá escenarios basados en algunos de los juegos portátiles más legendarios, por ejemplo el que te mostramos estaba inspirado en Zelda: Spirit Tracks (DS).

Además de la entrenadora de Wii Fit, del Aldeano y de Megaman, ¿habrá nuevos personajes?

Acaba de revelarse uno que ya aparecía en Brawl, bueno en realidad cuatro: Olimar y tres Pikmin. Así que estamos seguros de que hay más héroes preparados para ser revelados. Pásate de vez en cuando por www.smashbros.com/es o no te pierdas las actualizaciones que llevamos a cabo en las páginas de la revista. Por cierto, en la web que te comentamos verás los 13 personajes presentados hasta ahora, y si te fijas en la parte de abajo, descubrirás que aun quedan cinco cuadros vacíos. ¿Para qué servirán?, ¿a quién nos presentarán?

¿Es verdad que puede que no haya modo historia?

Habrá distintos modos individuales aún por anunciar, pero Masahiro Sakurai (creador de la saga) ha dicho que no quiere que vuelva a ocurrir lo que pasó con el modo Subemisario Especial de Wii, en el que las escenas de vídeo fueran rápidamente subidas a sitios como YouTube. Esto molestó a Sakurai, ya que quería que dichas escenas estuvieran disponibles solo como recompensa al esfuerzo de los jugadores que avanzasen en el juego, y por ello el nuevo Super Smash Bros. no incluirá escenas de vídeo del mismo estilo. Sí que tendrá vídeos de introducción para cada personaje, y seguro que muchas otras sorpresas y modos, solo que con un enfoque diferente.



Virtue's Last Reward es la secuela de 999, y puedes descargarla en la eShop de 3DS. Desafiará tus habilidades con los puzles y el inglés.



Masahiro Sakurai selecciona personalmente nuevas imágenes que sube a la web smashbros.com/es para mostrarnos la última hora del juego. Esta mola todo, ¿verdad?

Pasión por Fire Emblem

● CARLOS OETTEL

¡Hola, RON! Me llamo Carlos Oettel y tengo unas dudas sobre Fire Emblem. En Awakening, un personaje que ya tiene afinidad S con otro personaje, ¿puede tener también afinidad S con otros personajes distintos de sexo diferente?

No. La afinidad S sólo se consigue cuando dos personajes se casan, así que sólo pueden obtenerla con un personaje.

Un amigo me dijo que hubo un Fire Emblem en la Consola Virtual de la eShop de 3DS con el programa de Embajadores. Yo lo he buscado, pero no está. ¿Volverá a estar disponible?

Fire Emblem: The Sacred Stones (la última entrega que apareció en GBA) formó parte del programa de Embajadores. Pero ese programa ya pasó, y ahora mismo no existe un catálogo de juegos de GBA disponible en la consola virtual. Aunque parece una cuestión de tiempo que acaben llegando...

Aventuras portátiles

● DANIEL FARIÑA MÁRQUEZ

Hola RON, soy Daniel Fariña de Tenerife y esta es la segunda vez

que os escribo. Me gustaría que me contestaseis a esta pregunta: ¿Por qué Chunsoft saca Zero Escape: Virtue's Last Reward tras el fracaso de 999: Nueve Horas, Nueve Personas, Nueve Puertas?
En realidad, por lo que nosotros sabemos. 999 para DS no fue ningún fracaso. En Estados Unidos funcionó muy bien y vendió casi un cuarto de millón de unidades; de hecho, las ventas excedieron las previsiones y tuvieron que lanzar una segunda edición. Por desgracia, el juego nunca llegó a Europa, así que no sabemos si ese éxito se hubiera producido aquí también. Sin embargo, tenemos su secuela, Virtue's Last Reward para 3DS, una excelente aventura totalmente recomendable y cuya única pega es que nos llegó en inglés.

A la busca de Kingdom Hearts

● TOMÁS CHINCOA GONZÁLEZ

Hola RON, soy un gran fan de la revista y la compro todos los meses. Mi duda es sobre Kingdom Hearts 3D Dream Drop Distance. ¿Estará disponible en la eShop? Tengo muchas ganas de jugarlo pero no lo encuentro en ninguna tienda.
No parece que vaya a estar disponible en la eShop, aunque sí hay una demo descargable. Hemos investigado un poco y el juego en formato físico sigue disponible en tiendas, si sigues buscándolo estamos seguros de que acabarás encontrándolo.

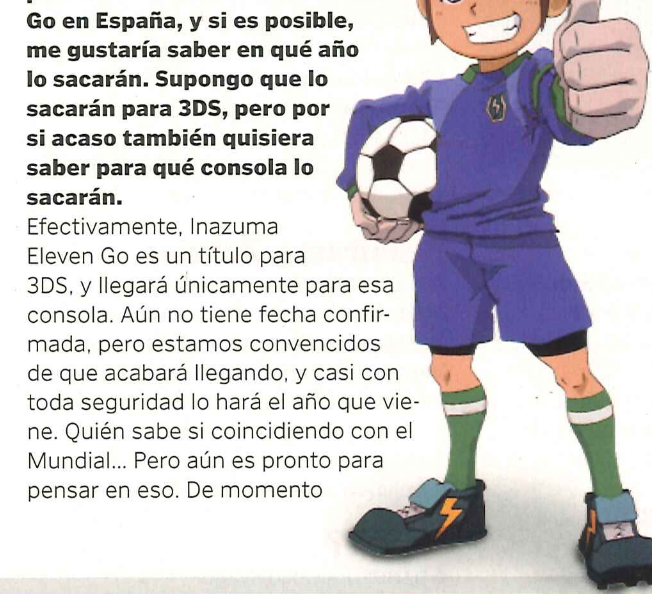


Kingdom Hearts 3D continúa disponible en tiendas para regocijo de los fans de Sora y Square Enix. Un buen título aun muy aprovechable.

Inazuma Eleven GO!

● ALBERT LLIGADAS

Hola, me gustaría saber si está planteado sacar Inazuma Eleven Go en España, y si es posible, me gustaría saber en qué año lo sacarán. Supongo que lo sacarán para 3DS, pero por si acaso también quisiera saber para qué consola lo sacarán.
Efectivamente, Inazuma Eleven Go es un título para 3DS, y llegará únicamente para esa consola. Aún no tiene fecha confirmada, pero estamos convencidos de que acabará llegando, y casi con toda seguridad lo hará el año que viene. Quién sabe si coincidiendo con el Mundial... Pero aún es pronto para pensar en eso. De momento esperamos el inminente lanzamiento de Inazuma Eleven 3, que cerrará la trilogía original de Mark Evans y del que tienes un reportaje en este número -sale el 27 de septiembre-. ¡Te aseguramos que es un juego que te divertirá durante muchos meses!



Unas preguntas sobre juegos para DS

● MIGUEL HB

Hola RON. Tengo una duda acerca de juegos de DS que se anunciaron pero que no han llegado: LEGO Marvel Super Heroes, Fossil Fighters y Ace Attorney Investigation: Miles Edgeworth 2. Gracias.
Vayamos por partes, amigo Miguel. LEGO Marvel Super Heroes llegará en octubre, junto a las versiones de 3DS y Wii U. Lo lanza Warner y promete ser toda una experiencia que llevará aun más lejos el estilo Lego. Fossil Fighters salió ya hace un tiempo en otros países y parece bastante improbable que aterrice en Europa. Sobre Ace Attorney Investigations 2 tampoco hay buenas noticias. No va a salir fuera de Japón, así que la única versión oficial del juego se vende allí y está en japonés. Al menos podremos desquitarnos pronto con el nuevo Ace Attorney para 3DS, que sí llegará en inglés y formato digital. Lo próximo que llegará a DS es Disney Planes (agosto) Legends of Chima (septiembre), Turbo (octubre) y Lego Marvel, que te avanzábamos antes. No son malas opciones, ¿no?

HAZTE UNA PORTADA



¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Revista Oficial Nintendo. Envíala a nuestro mail y ¡PREMIO!

¡Y nuestra favorita este mes se lleva Samurai Warriors Chronicles!





Alvaro Martínez Novo (15 años, Granada)



Irene Vázquez Pérez (26 años)



Jesús Morgado Vera (16 años, Barcelona)



Oak al rescate

Además de los lugares favoritos de los líderes en la Galería Unión, sé cómo conseguir un Kyurem Negro, un Rayquaza, a los 'Regis'... Vamos, un poquito de todo.



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al correo electrónico revistaoficialnintendo@axelspringer.es



Transfiriendo

● JESÚS TORRES

¿Se podrán transferir Pokémon de ediciones anteriores a X e Y?
Se ha confirmado que se está trabajando en cómo hacer esa transferencia, por lo que seguramente sí que podamos llevar nuestros Pokémon de las ediciones de Nintendo DS a X e Y.

Regis y un Pikachu

● CARLES M.V.

¿Cómo consigo a los Regis en Pokémon Negro?
En Pokémon Negro no aparecen, aunque en Pokémon Negro 2 los puedes conseguir al nivel 65 en las Ruinas Subterráneas que se encuentran dentro del Túnel Yakón.
¿Y un Pikachu en Pokémon Negro?
Pikachu no aparece en Pokémon Blanco y Negro.
¿Cuándo habrá un nuevo evento Pokémon?
Seguramente en septiembre tengamos un nuevo evento de Pokémon para las ediciones Blanco 2 y Negro 2.

Reshiram y Zekrom

● IVÁN MORENO

¿Cómo se pueden unir al grupo Reshiram o Zekrom en Pokémon Mundo Misterioso: Portales infinito?
Reshiram y Zekrom, como Ho-oh, Lugia y Kyurem son Pokémon a los que te puedes enfrentar después de completar el juego, pero no se pueden reclutar.

¿X o Y?

● DANIEL RANIOLO ÁVALO

Mis juegos de Pokémon son Diamante, Platino, Oro Heartgold, Blanco y Negro 2. Según esta serie, ¿elijo Pokémon X o Pokémon Y?
Lo mejor es que elijas en función de los Pokémon exclusivos de cada edición que se asemejen más a tus gustos. Por ahora se sabe que Clauncher, Swirlix y Xerneas serán exclusivos de Pokémon X, mientras que Skrelp, Spritzee e Yveltal lo serán de Pokémon Y.



Analizando Pokémon

● MIGUEL POLUIAN

¿Cómo consigo más Repartir Exp. para mis otros Pokémon en Perla?
Si consigues que los tres últimos dígitos del número ganador coincidan con los tuyos en la lotería. Y si no, quítalo de tu Pokémon más fuerte, que será con el que lucharás, y equípaselo a uno de nivel inferior para ir igualando de esa forma los niveles de todo tu equipo.
¿Podría analizar a mi Dialga? Está al nivel 70 con: Ventisca, Pulso dragón, Dragoaliento e Hiperrayo.
En vez de Dragoaliento, deberías enseñarle Cometa Draco y luego quitaría Pulso Dragón por Trueno o Llamarada.
¿Y a mi Milotic al nivel 68? Surf, Aqua jet, Pistola agua y Psíquico.
Cámbiale Aqua jet y Pistola agua por Rayo hielo y Pulso Dragón o Recuperación.
¿Cómo puedo conseguir a Rayquaza en Pokémon Perla?

¡¡Legendarios exclusivos!!

Apunta el 30 de agosto en tu agenda. Desde ese día podrás hacerte con las **exclusivas versiones variocolores de los Legendarios Palkia, Dialga y Giratina** para las ediciones Blanca, Negra, Blanca 2 y Negra 2. Cada uno estará disponible durante dos semanas en los establecimientos colaboradores, pero nunca de forma simultánea. Primero llegará Dialga hasta el 12 de septiembre; a partir del 13, será Palkia el protagonista; y el 27 de septiembre llegará Giratina. ¿Cómo conseguirlos? Necesitas tener una de las ediciones Pokémon que citamos arriba, la consola (DS o 3DS), haber conseguido la Pokédex y no tener más de 11 tarjetas misteriosas en tu poder. Entre las tiendas colaboradoras están Blade Center, FNAC, Canal Ocio, El Corte Inglés, GAME, GameStop, GAMESTORE, HIPERCOR, Media Markt, Toys R Us y Worten.







En Pokémon Perla no aparece. Lo puedes conseguir en Oro Heartgold y Plata Soulsilver.

Truco misterioso

Guía a los líderes

Hace un par de números publicamos un guía para conocer mejor los intereses de los visitantes de la Galería Unión. Sin embargo, puede que tengamos suerte y nos visiten líderes de gimnasio, que no nos darán ninguna pista del lugar al que les tendremos que llevar... hasta hoy, que ya sabemos los lugares favoritos de cada líder y nos regalarán 1.000 puntos.

- **Cheren: Gimnasio, Cafetería, Guardería, Peluquería.**
- **Hiedra: Cafetería, Guardería, Gimnasio, Florería, Peluquería.**
- **Camus: Peluquería, Florería, Anticuario, Cafetería.**
- **Camila: Cualquier local que lleve una mujer.**
- **Yakón: Lotería, Anticuario.**
- **Gerania: Florería, Anticuario, Bazar**
- **Lirio: Cualquier lugar.**
- **Ciprián: Cualquier local que lleve un hombre.**

Jardinería fina

JUANMA MOLINA

¿Cómo hago para que salga la "aparición masiva de Pokémon"?
Mira los carteles electrónicos que hay en las casetas entre rutas, cada día se anuncia una aparición masiva de Pokémon. .

¿Algún truco para que la hierba alta se mueva más a menudo?
Es algo aleatorio que depende del tiempo, por lo que puedes simplemente esperar quieto en una zona hasta que se mueva o moverte usando repelente para evitar encontrarte con otros Pokémon en la hierba normal.

¿Podríais aconsejarme sobre los mejores Pokémon de cada tipo?
Incluso dentro de cada tipo es difícil decantarse por un único Pokémon que sea mejor que el resto. Cada Pokémon tiene sus puntos débiles y sus fuertes y se adaptan a un estilo de combate o a otro, por lo que es difícil compararlos en muchos casos.





Kyurem Negro

GABRIEL GOZALVES GARCÍA

¿Cómo puedo conseguir un Kyurem Negro?
Necesitas tener el objeto Punta ADN que se obtiene tras capturar a Kyurem en las ediciones Negra 2 o Blanca 2. Una vez que esté en tu poder, tienes que usarlo para fusionar a un Zekrom con Kyurem. Si tienes la edición Pokémon Blanco 2, tendrás que pedirle a alguien que te dé un Zekrom.

¿Podría por favor analizar mi Haxorus nivel 98? Cuenta con los ataques Surf, Garra Dragón, Pulso dragón y Enfado.
En lugar de Pulso Dragón, le vendría mucho mejor tener Terremoto. También puedes probar a cambiarle Surf por Danza Espada, porque así consigues aumentar su ataque.



Welcome to Animal Crossing New Leaf

Comunidad de la Revista Oficial

Tras el fenomenal estreno del número anterior, la redacción de la Revista Oficial ha seguido avanzando. Juan Carlos ha conseguido pagar su primera hipoteca y se ha lanzado a por la ampliación. ¡Lo que le espera, eso es un vicio! También ha descubierto las picaduras de abeja y lo que duelen (aunque un vecino le ha dado medicina). Laura ya tiene su Casa del Sueño, así que se pasa los días tumbada en la cama del salón de relajación visitando pueblos ajenos. Además, se ha creado un ático muy mono en su casa, aunque aún no ha decidido la decoración. Por su parte, Rubén ha inaugurado su tienda de jardinería y se ha obsesionado un poquito con la plantación de flores. Por otro lado, 863 jugadores han soñado ya con Alchemia, el pueblo de Roberto. ¡Qué morro!

Colabora con nosotros

Comparte con nosotros tu vida en ACNL a través de Twitter (mención a @hobby_consolas) o **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**. ¡Este verano aumentamos la comunidad de la Revista Oficial!

Casas del sueño CÓDIGOS DE LA REDACCIÓN

CEREZA



LAURA: 6400-2378-3815

XIXONÍN



NACHO: 7600-2319-2657

ALCHEMIA



ROBERTO: 7700-2070-7060

¡Participa en nuestra comunidad! Envía tus códigos (casa del sueño y QR) y cada mes elegiremos los mejores diseños, pueblos, alcaldes...

Nuestro segundo mes



Juan Carlos ha visitado a Laura y ha "rapiñado" fósiles de su suelo. Si los donas al museo promoverás la cultura... pero también puedes venderlos.



Rubén nunca deja pasar la oportunidad de comprarle obras de arte a Ladino. ¡Es un loco del arte y el conocimiento! Se está planteando aprender a pintar y todo.



Laura ha conseguido su Casa del Sueño este mes, así que tened cuidado, ¡que anda por ahí en pijama rapiñando las frutas de vuestros pobres pueblos!



Roberto visitó el sueño de otro pueblo y se lió a talar árboles. Normalmente no lo haría, pero como en los sueños no hay consecuencias...¡no pasa nada!



Rubén nunca vende sus fósiles. Los lleva al museo y los dona para que su pueblo sea conocido por su cultura. Pronto podréis visitar sus exposiciones.



A Laura le han regalado una mesa sandía y no sabe si pega mucho con su decoración, pero ¡es chulísima! A ver si encuentra unas cortinas de manzanas...



Juan Carlos ha pescado un tiburón. ¡A la orilla del mar, lanzó la caña y...! Si visitáis la isla, tenéis más posibilidades de encontraros con uno y atraparlo.



Al pueblo de Roberto ha llegado un nuevo vecino. ¿Qué tipo de... animal será? La redacción está expectante. ¡Lo descubriremos en el próximo número!

FANAC



EMILIO: 7100-2154-2274

CALENDARIO EVENTOS

AGOSTO 2013

LUN	MAR	MIE	JUE	VIE	SAB	DOM
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

4 de agosto

Fuegos artificiales

¡Luces en el cielo! Cada domingo de agosto el cielo de New Leaf se llenará de luces. Si hablas con Isabelle en la plaza antes de que empiece el evento, podrás darle uno de tus diseños y verlo "lucir" en el cielo. Además, estos días se repartirán petardos y pólvora.



8 de agosto

Obon

El Halloween oriental El Obon es una fiesta budista nipona que se celebra a mediados de agosto. Se dice que durante estas fechas los difuntos vuelven para estar con los suyos. Este día podrás visitar a tus amigos japoneses y conocer esta festividad.



17 de agosto

Competición: caza de bichos

A por el más raro El tercer sábado de cada mes se celebra este torneo en cada pueblo. El camaleón Papilo te espera en la plaza para analizar los insectos que le lleves y puntuarlos. Cuanto más rara sea la especie, mejor. ¡Si superas los 80 puntos hay un regalo!



26 de agosto

Cumpleaños de Rowan

Un tigre amigable Este tigre es a veces un poco grosero. Puede parecernos un poco más maduro que otros vecinos, pero también está chiflado, ¡en realidad, como todos! A Rowan le encantan las manzanas, así que quizá sean una buena idea para su regalo, pero cuidado: es alérgico a las peras.



El alcalde modelo Iñigo Ansa

Así es Altarea, el pueblo de uno de los lectores de la revista

Hola a todos los fans de Animal Crossing, me llamo Iñigo y soy estudiante de bachillerato. Quiero enseñaros mi pueblo, Altarea, llamado así en honor al pueblo aéreo que todos conocemos. Aunque los estudios me quitan gran parte de mi tiempo, siempre sacaba algún rato para echarme unos "vicios" a AC, y ahora que tengo el New Leaf y estoy de vacaciones, ¡no lo suelto ni para dormir! En Animal Crossing intento crear mi pueblo ideal, un lugar respetuoso con el medio ambiente pero nada aburrido. Adoro quedar con amigos que conozco en foros porque es una manera de divertirse mucho más en el pueblo, y no dudo en visitar a nuestro predecesor en su isla.

Un reino ideal

Me siento rey de mi agradable reino, y es lo que intento reflejar en el estilo de mi pueblo. Quiero que mis vecinos se sientan en el paraíso, aunque eso conlleve pérdidas en mi cuenta corriente. Invito a todos a visitar otros pueblos porque disfrutarán mucho más.



La casa de Iñigo en Altarea es muy señorial. Tiene muebles de época y ya veis que su aspecto es acorde a su castillo. Menos las gafas de sol, eso sí, pero es que molan lo suyo.



Su exposición personal tiene todo tipo de piedras preciosas. Vamos, ¡que al "rey" no le importa presumir de fortuna con sus vecinos!

El día a día de Altarea. Durante el día, Iñigo ejerce de rey ejemplar, pero por las noches le encanta bailar en la sala de conciertos. ¡Esto sí que es un rey moderno!

¿Qué es para ti Animal Crossing?

Además de las tres ordenanzas existentes, ¿qué otra añadirías?
Las actuales están bien, pero echo en falta una ordenanza como "preservar la naturaleza", que hiciera aparecer bichos y peces raros más a menudo, por ejemplo.

¿Cuál ha sido el momento más delirante vivido con el capitán?
Un día iba con mi hermano en la barca hacia la isla... y mira tú por donde que me preguntó si éramos hermanos porque nos parecíamos mucho. ¡Ese kappa sabe más de lo que parece!



ECHO EN FALTA UNA ORDENANZA COMO PRESERVAR LA NATURALEZA

¿Cuál es tu técnica favorita para conseguir bayas?
Los nabos. La última vez, el precio de los nabos en el pueblo de un amigo era de ¡604 bayas! Me saqué casi 14 millones en una hora, mucho más rentable que cualquier otra cosa. Pero en general cazo en la isla de noche: Paca no suele ser tan generosa todos los días.

¿Tienes algún vecino favorito?
Tono me cae genial, ¡puede que porque me recuerde un poco a mí mismo! Aunque todos son estupendos si se les conoce bien.

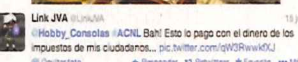
Los mejores tuits

Jonatan fcb @fcb_jona 21 jul
Mi celacanto, tiburón y pez sierra, para @hobby_consolas de jona_stars... #ACNL pic.twitter.com/Q7BD0kaoSu















Enviad los tweets desde la 3DS con mención @hobby_consolas.

DESAFÍO TWITTER

Animal Crossing ES @AC_Canela · 3 jul
¿Has hablado con Sisebuto en Inmobiliaria Nook? ¿Qué puntuación obtuvo tu casa? pic.twitter.com/hcz0f3GB1Q
Ocultar foto · Responder · Retwittear · Favorito · Más

2,555

Para el próximo número, buscamos **la mejor casa** según la puntuación de la inmobiliaria Nook. ¡Tuitea!

Las mejores Casas del Sueño del mes

Casas de "ensueño" y vecinos deseando recibiros en ellas.



CRISTIAN CRUZ · 6800-2190-9498

De todos los colores

Cris está construyendo unas zonas muy chulas en Kanto. Tiene un apartado de árboles frutales y bambú, otro con flores y relojes, otro con molinos y ruinas de piedra... Hay varios puentes que facilitan los paseos relajados.



FERNANDO CASTILLEJO · 6900-2175-4072

La era Zen

Sociami es su pequeño paraíso. Es un alcalde bastante ecológico: su pueblo tiene molinos de viento, troncos de bambú e incluso un jardín Zen para relajarse con el rastrillo. Si lo visitas, ¡hazte una foto con su póster de Luigi!



LUCÍA GARCÍA · 6600-2152-3042

El mar de la relajación

Montejo nos ha chiflado. En él se respira serenidad. Podrías sentarte a mirar las estrellas durante horas, y su alcaldesa se ha encargado de hacer un camino de baldosas blancas y negras para visitar cada rincón con mucha clase.



ALBERT MUÑOZ · 6100-2258-0875

...Y un arcoiris

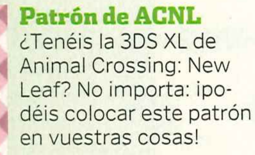
Blanes es un paraje de ensueño. El pueblo de Albert parece sacado de un cuento de hadas: suelos coloridos, miles de rosas, castillos, un lugar para hacer picnic, fuentes, relojes de flores... ¡Hasta el alcantarillado es bonito!

VUESTROS MEJORES DISEÑOS

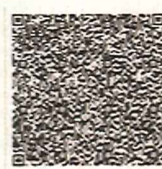




Patrón de Helio
Lucía compartía en Twitter este patrón basado en Helio, el personaje que se encarga de las insignias



Patrón de ACNL
¿Tenéis la 3DS XL de Animal Crossing: New Leaf? No importa: ¡podéis colocar este patrón en vuestras cosas!





Patrón de Mario
El castillo de Mario 64 estaba lleno de pinturas como esta. ¡Qué recuerdos! Podréis tenerlas en vuestra casa.



Gorro de cerebro
Este gorro gustará mucho entre los fans de los zombis. Eso sí, a lo mejor los atraes... ¡eso ya es cosa tuya!

AGENDA AGOSTO Y SEPTIEMBRE

Peces

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos).

Objeto	Lugar	Horario	Valor
Carpín	Ríos	9:00 a 16:00	120 bayas
Barbo	Ríos	24 horas	200 bayas
Koi	Ríos	16:00 a 9:00	4.000 bayas
Pez dorado	Ríos	24 horas	1.300 bayas
Pez telescopio	Ríos	9:00 a 16:00	1.300 bayas
Killi (solo agosto)	Estanques	24 horas	300 bayas
Cangrejo de río	Estanques	24 horas	200 bayas
Tortuga	Ríos	16:00 a 9:00	3.750 bayas
Rana (solo agosto)	Estanques	24 horas	120 bayas
Gobio de río	Ríos	16:00 a 9:00	300 bayas
Siluro	Lagos	9:00 a 16:00	800 bayas



Objeto	Lugar	Horario	Valor
Anguila (solo agosto)	Ríos	9:00 a 16:00	2.000 bayas
Cabeza serpiente	Lagos	9:00 a 16:00	5.500 bayas
Pez sol	Ríos	9:00 a 16:00	120 bayas
Perca	Ríos	24 horas	300 bayas
Lucio (solo septiembre)	Ríos	4:00 a 21:00	1.800 bayas
Ayu	Ríos	9:00 a 16:00	900 bayas
Salmón japonés	Ríos	4:00 a 21:00	1.000 bayas
Trucha	Cascadas	4:00 a 21:00	3.800 bayas
Trucha arcoíris	Ríos	4:00 a 21:00	800 bayas
Taimén (solo septiembre)	Ríos	16:00 a 9:00	15.000 bayas
Salmón	Principios de sept. en mares, finales en ríos	24 horas	700 bayas
Salmón real	Principios de sept. en mares, finales en ríos	24 horas	1.800 bayas
Cangrejo de Shanghái (solo sept.)	Ríos	16:00 a 9:00	2.000 bayas
Gupi	Ríos	9:00 a 16:00	1.300 bayas
Pez doctor	Ríos	9:00 a 16:00	1.500 bayas
Pez ángel	Ríos	16:00 a 9:00	3.000 bayas
Tetra neón	Ríos	9:00 a 16:00	500 bayas
Piraña	Ríos	9:00 a 16:00	2.500 bayas
Arowana	Ríos	16:00 a 9:00	10.000 bayas
Dorado	Ríos	4:00 a 21:00	15.000 bayas
Pez caimán	Lagos	16:00 a 9:00	6.000 bayas
Pirarucú	Ríos	16:00 a 9:00	10.000 bayas
Bichir ensillado	Ríos	21:00 a 4:00	4.000 bayas

Consejos

El **pueblo perfecto**, con **recompensas perfectas**

Te contamos cómo conseguir nuevos estilos para tu ayuntamiento... y las "flores de nieve".

Uno de los objetivos del juego es conseguir el pueblo perfecto. ¿Esto qué quiere decir? Pues básicamente tener **muchas flores** y haber ejecutado un número de proyectos municipales determinado.

Para ser más precisos, lo que tienes que hacer es repartir muchas flores por todo el pueblo y construir **siete proyectos municipales.** Si ves que Canela, cuando vayas al ayuntamiento a pedir la opinión de los vecinos, no te dice que los habitantes piensan que es el mejor pueblo del mundo (o que está perfecto), continúa colocando más flores o haciendo más proyectos hasta conseguirlo.



RECOMPENSAS

Cuando lo logres, Canela te obsequiará con **cuatro proyectos municipales nuevos:**





tres nuevos estilos para tu ayuntamiento y un reloj de flores. Por si fuese poco, aparecerán unas flores en tu pueblo que solo salen cuando has conseguido el pueblo perfecto. Son **blancas y se llaman "flores de nieve".**

Si consigues mantener el pueblo perfecto durante **quince días seguidos**, Canela te regalará una regadera de oro con la que podrás revivir flores marchitadas y regar un área de 3x3 de una sola vez.

MÁS CONSEJOS

A continuación os mostramos tres ideas que os pueden resultar muy útiles para conseguir el pueblo perfecto.

Pasarela con flores: ¡Comienza el día con buen pie! Coloca un diseño rojo que imite a una pasarela, y al lado cúbrelo todo de flores. Ya verás qué chulo queda.

TRUCO DEL MES

Consigue tu habitación de

Si no tienes suficiente con lo de ser alcalde, con este truco podrás tener una casa de auténtico lujo. ¿Qué precisas? 1. Despertar a Al. Para ello deben haber pasado 7 días desde que llegaste al pueblo, haber ganado al menos 100.000 bayas en Reciclaje Bártulos vendiendo cosas, y tener 50 muebles y 10 prendas de vestir en el catálogo. 2. 10.000 bayas. 3. Tres piezas de oro. El preciado oro aparecerá cada pocos días en tu pueblo dentro de una roca, así que si al pasear encuentras una roca





¿Sabías que...

en Animal Crossing: New Leaf puedes ver el historial del pueblo sentándote en el árbol de la plaza, cuando haya crecido mucho?

➲Cuando solicites la opinión de los vecinos, Canela te dará consejos para conseguir el pueblo perfecto. Solo los alcaldes más floridos y cumplidores podrán superar este reto, ¿crees que lo mereces?



➲Bancos, fuentes, farolas... Y muchas flores alrededor. Esta es la combinación mágica para conseguir que tu pueblo perfecto sea el lugar donde respirar el aire más puro..

Proyectos municipales floridos: Una buena forma para conseguir un lugar donde poner flores es creando una zona de ocio (como si fuese el mejor sitio del pueblo) donde llevar a cabo proyectos municipales: farolas, bancos, fuentes, paneles de fotos... y a continuación rodear toda esa zona de flores.

Hablando en tocones: ¿Sueles conectarte con tus amigos? Entonces esta idea te gustará. Planta un arbusto (se compran en la tienda de la Isla tropical) y planta un árbol a cada lado dejando un hueco de espacio. Cuando hayan crecido los cuatro, córtalos con un hacha y siembra flores alrededor. Será un lugar relajante en el que hablar con tus amigos y servirá como un nuevo sitio donde repartir aún más flores!

oro, ¡y vive como un rey!

ue no estaba, golpéala, pues s una roca con mineral, y uede salirte oro.

uando tengas las bayas y el ro necesario, acude a Al y ntrégaselo. Por 10.000 bayas e hará un mueble dorado. Si epites esto, podrás completar la colección y presumir de ella. ¡Serás la envidia de tus amigos! Y si tienes muebles refrescantes como una lámpara helado, ¡mejor aún! Pero ten paciencia, que todo esto no resulta fácil.



Caballito de mar	Mares	4:00 a 21:00	1.100 bayas
Pez payaso (solo agosto)	Mares	24 horas	650 bayas
Pez cirujano	Mares	24 horas	1.000 bayas
Pez napoleón (solo agosto)	Mares	4:00 a 21:00	10.000 bayas
Pez león	Mares	24 horas	400 bayas
Pez erizo	Mares	24 horas	240 bayas
Jurel	Mares	24 horas	150 bayas
Dorada japonesa	Mares	24 horas	5.000 bayas
Lubina	Mares	24 horas	200 bayas
Pargo rojo	Mares	24 horas	3.000 bayas
Calamar (solo agosto)	Mares	24 horas	400 bayas
Morena	Mares	24 horas	2.000 bayas
Anguila listón azul	Isla tropical	24 horas	600 bayas
Pez espada	Mares	24 horas	10.000 bayas
Jurel gigante	Isla tropical	24 horas	4.500 bayas
Raya	Mares	4:00 a 21:00	3.000 bayas
Pez luna	Mares	4:00 a 21:00	4.000 bayas
Pez martillo	Mares	16:00 a 9:00	8.000 bayas
Tiburón	Mares	16:00 a 9:00	15.000 bayas
Pez sierra	Mares	16:00 a 9:00	12.000 bayas
Tiburón ballena	Isla tropical	24 horas	13.000 bayas
Celacanto (días de lluvia)	Mares	16:00 a 9:00	15.000 bayas

Crustáceos:

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos).

Objeto	Lugar	Horario	Valor
Uva de mar	Sombra grande	24 horas	600 bayas
Erizo de mar (solo agosto)	Sombra pequeña	24 horas	800 bayas
Bellota de mar (solo agosto)	Sombra muy pequeña	24 horas	200 bayas
Caracola espinosa (solo agosto)	Sombra pequeña	21:00 a 4:00	300 bayas
Abulón	Sombra mediana	21:00 a 4:00	400 bayas
Oreja de mar	Sombra pequeña	21:00 a 4:00	300 bayas
Anémona	Sombra mediana	24 horas	100 bayas
Estrella de mar	Sombra pequeña	24 horas	100 bayas
Gusano policlado	Sombra pequeña	16:00 a 9:00	200 bayas
Langosta mantis	Sombra pequeña	16:00 a 9:00	1.250 bayas
Langostino tigre	Sombra pequeña	16:00 a 9:00	1.600 bayas
Langosta espinosa (solo sept.)	Sombra grande	21:00 a 4:00	3.000 bayas
Bogavante	Sombra grande	24 horas	2.500 bayas
Anguila jardinera	Sombra pequeña	24 horas (en la Isla tropical)	600 bayas
Nautilo	Sombra mediana	24 horas (en la Isla tropical)	900 bayas
Cangrejo herradura	Sombra mediana	21:00 a 4:00	1.500 bayas
Isópodo gigante	Sombra mediana	24 horas (en la Isla tropical)	9.000 bayas

Insectos:

(Nota: todos los precios son en Reciclaje Bártulos).

Objeto	Lugar	Horario	Valor
Mariposa tigre	Flores rojas o moradas	8:00 a 16:00	160 bayas
Mariposa monarca (solo sept.)	Todas las flores	8:00 a 16:00	140 bayas
Mariposa celeste	Todas las flores	4:00 a 8:00	2.500 bayas
Mariposa narciso	Todas las flores	8:00 a 17:00	3.000 bayas
Mariposa alas Brooke	Ríos o estanques	16:00 a 17:00	2.500 bayas
Mariposa alas pájaro	Todas las flores	8:00 a 16:00	4.000 bayas
Polilla (solo agosto)	En sitios iluminados (farolas o focos de edificios)	23:00 a 4:00	60 bayas
Polilla de seda	Troncos de árboles	23:00 a 4:00	1.200 bayas
Abeja	Sacudiendo árboles	24 horas	2.500 bayas
Langosta alargada (solo septiembre)	Suelo	8:00 a 16:00	200 bayas
Langosta migratoria	Suelo	8:00 a 17:00	600 bayas
Langosta	Suelo	8:00 a 17:00	400 bayas
Mantis religiosa	Todas las flores	8:00 a 16:00	430 bayas
Mantis orquídea	Flores blancas	8:00 a 16:00	2.400 bayas
Cigarra marrón (solo agosto)	Troncos de árboles	8:00 a 16:00	200 bayas
Cigarra oriental (solo agosto)	Troncos de árboles	8:00 a 16:00	300 bayas
Cigarra gigante (solo agosto)	Troncos de árboles	8:00 a 16:00	500 bayas
Cigarra común (solo agosto)	Troncos de árboles	16:00 a 17:00	400 bayas
Cigarrilla (solo agosto)	Troncos de árboles	17:00 a 19:00	550 bayas
Muda de cigarra (solo ag.)	Troncos de árboles	24 horas	100 bayas
Machaca (solo agosto)	Troncos de árboles	17:00 a 19:00	1.800 bayas
Libélula roja (solo sept.)	Cerca de ríos y estanques -	16:00 a 17:00	80 bayas
Libélula caballito diablo (solo agosto)	Cerca de ríos y estanques	16:00 a 17:00	200 bayas
Libélula tigre (solo agosto)	Cerca de ríos y estanques	8:00 a 17:00	4.500 bayas
Libélula gigante	Cerca de ríos y estanques	17:00 a 19:00	8.000 bayas
Hormiga	Fruta y nabos podridos en el suelo	24 horas	80 bayas
Zapatero	Ríos y estanques	17:00 a 19:00	130 bayas
Escarabajo nadador	Ríos y estanques	8:00 a 17:00	800 bayas
Chinche	Troncos de árboles	24 horas	120 bayas
Caracol (solo si llueve)	En arbustos	4:00 a 20:00	250 bayas





Consultorio de Canela

¿Tienes dudas? Encuentra la solución a esta selección de las dudas que más recibimos en la revista.

¿Aparece Graciela en Animal Crossing 3DS?

Además de aparecer un día aleatorio en la plaza del pueblo, abre una tienda en la última ampliación de Tendo y Nendo: "Galerías T&N".

Al lado del fotomatón hay un cubo de basura que me bloquea el acceso a una habitación, ¿qué es?

Pues es exactamente lo que ves, un cubo de basura que te impide seguir adelante. Pero tranquilo, que podrás acceder a esa habitación sin problemas cuando hayas usado los servicios de Katrina 20 veces. Cuando la sala se abra, descubrirás que... venga, esa sala es un puesto suyo

Cuando viene Graciela no logro el aprobado. ¿Cómo puedo estar del estilo que quiere?

Antes de comprar algo en las Hermanas Manitas, Pili te dirá si esa prenda tiene un estilo exótico, deportivo... Si Graciela te pide, por ejemplo, ropa exótica, lleva ropa de ese estilo y ¡te aprobará!

¿Cómo consigo un proyecto municipal específico?

Todos los elementos decorativos, a excepción del reloj de flores que se obtiene con el pueblo perfecto, te los piden los vecinos de forma aleatoria; si quieres nuevas farolas, un cercado, un arco de luces o cualquier otro, la única opción que tienes es esperar.

Un cubo de basura te impedirá acceder a la tienda de Katrina hasta que la hayas visitado en la plaza veinte veces.

Pili, de las hermanas Manitas, te dirá de qué estilo es cada diseño. Necesitarás saber este dato cuando recibas la visita de Graciela y quieras conseguir el aprobado.



Una bola de parque es un proyecto municipal que pueden pedirte los vecinos aleatoriamente, entre muchos otros.



CONSULTA DEL MES ¿Es posible ampliar el museo?

¡Hola! He leído que es posible construir una segunda planta en el museo. ¿Es posible?, ¿cómo?

El museo está desde el inicio del juego en la zona comercial. Y sí, por primera vez en la saga de Animal Crossing, podremos ampliar este edificio y beneficiarnos de las novedades que nos ofrece. Te lo contamos enseguida.

Cómo ampliar el museo

Debes haber hablado con Sócrates durante catorce días distintos (no necesariamente con donaciones), y haber donado veinte cosas (con al menos un ejemplar de cada sección: peces, insectos, fósiles y obras de arte).

Características

En esta segunda planta podemos encontrar a Estela, que se encarga de una tienda donde venden objetos decorativos relacionados con los museos, herramientas de plata y suelos y papel de pared exclusivos.
También hay cuatro salas que puedes abrir (la apertura costará 20.000 bayas cada una), y en esas habitaciones puedes colocar lo que quieras. O sea que en realidad podrás crear tu museo totalmente personalizado. Por ejemplo, se nos ocurre llenar una sala de todos los giroides que tengas...





Artículos de la tienda

OBJETO	PRECIO	REQUISITO
Caña de plata	500 bayas	Dona 30 peces
Pala de plata	500 bayas	15 fósiles
Red de plata	500 bayas	30 insectos
Banco de museo	3.000 bayas	Desde el principio
Cartel con póster	2.500 bayas	Desde el principio
Cordón divisorio	1.800 bayas	Desde el principio
Expositor de pared	2.500 bayas	Desde el principio
Expositor horizontal	2.500 bayas	Desde el principio
Maqueta de museo	1.800 bayas	Al completar el museo
Marco recargado	10.000 bayas	Desde el principio
Mesa de recepción	2.000 bayas	Desde el principio
Panel de exposición	3.000 bayas	Desde el principio
Pared exposición	400 bayas	Desde el principio
Pared fondo marino	1.600 bayas	Todos los peces y criaturas submarinas
Pared jungla	1.600 bayas	Todos los insectos
Pared museo	2.000 bayas	Desde el principio
Pared pintura	1.600 bayas	Todas las obras de arte
Pared yacimiento	1.600 bayas	Todos los fósiles
Podio de exposición	1.500 bayas	Desde el principio
Señal sentido único	3.500 bayas	Desde el principio
Suelo yacimiento	1.600 bayas	30 fósiles
Suelo exposición	400 bayas	Desde el principio
Suelo fondo marino	1.600 bayas	50 peces
Suelo jungla	1.600 bayas	50 insectos
Suelo museo	2.000 bayas	Desde el principio
Suelo pintura	1.600 bayas	20 obras de arte
Termohigrómetro	1.500 bayas	Desde el principio
Vitrina exposición	2.000 bayas	Desde el principio

Grillo común (solo septiembre)	Suelo	19:00 a 23:00	130 bayas
Grillo campana (solo septiembre)	Suelo	19:00 a 4:00	430 bayas
Saltamontes	Suelo	8:00 a 17:00	160 bayas
Insecto hoja	Bajo los árboles	8:00 a 17:00	600 bayas
Insecto palo (solo septiembre)	Troncos de árboles	17:00 a 19:00	600 bayas
Escarabajo violín (solo septiembre)	Tocones	4:00 a 17:00	260 bayas
Longicornio (solo agosto)	Tocones	23:00 a 20:00	260 bayas
Escarabajo tigre	Suelo	8:00 a 19:00	1.500 bayas
Cochinilla de arena	Orilla	24 horas	200 bayas
Cangrejo ermitaño	Isla tropical	24 horas	1.000 bayas
Escarabajo verde (solo agosto)	Troncos de árboles	23:00 a 8:00	100 bayas
Escarabajo oro (solo agosto)	Troncos de árboles	23:00 a 8:00	6.000 bayas
Escarabajo joya (solo agosto)	Troncos de árboles	16:00 a 17.00	2.400 bayas
Esc. ciervo Miyama (solo agosto)	Troncos de árboles	4:00 a 20:00	1.000 bayas
Esc. ciervo sierra (solo agosto)	Troncos de árboles	4:00 a 20:00	2.000 bayas
Esc. ciervo gigante (solo agosto)	Troncos de árboles	23:00 a 8:00	10.000 bayas
Esc. ciervo arcoíris (solo agosto)	Troncos de árboles	19:00 a 8:00	10.000 bayas
Esc. ciervo cyclommatus (solo agosto)	Troncos de palmeras	4:00 a 20:00	8.000 bayas
Esc. ciervo tornasol (solo agosto)	Troncos de palmeras	17:00 a 8:00	12.000 bayas
Esc. astado japonés (solo agosto)	Troncos de árboles	23:00 a 8:00	1.350 bayas
Esc. astado atlas (solo agosto)	Troncos de palmeras	19:00 a 23:00	8.000 bayas
Esc. astado elefante (solo agosto)	Troncos de palmeras	4:00 a 20:00	8.000 bayas
Esc. astado hércules (solo agosto)	Troncos de palmeras	17:00 a 8:00	12.000 bayas
Goliat (solo agosto)	Troncos de palmeras	19:00 a 8:00	6.000 bayas
Pulga	En los vecinos	24 horas	70 bayas
Cochinilla (solo septiembre)	Golpeando rocas	24 horas	250 bayas
Mosquito	Volando	17:00 a 19:00	130 bayas
Mosca	Sobre basura o nabos podridos	24 horas	60 bayas
Ciempiés doméstico	Golpeando rocas	19:00 a 23:00	250 bayas
Ciempiés	Golpeando rocas	16:00 a 23:00	300 bayas
Araña	Moviendo árboles	19:00 a 8:00	300 bayas
Tarántula (solo agosto)	Suelo	19:00 a 4:00	8.000 bayas
Escorpión	Suelo	19:00 a 4:00	8.000 bayas

Próximo número

Sale el **9** de septiembre

UNA AVENTURA LLAMADA LIBERTAD

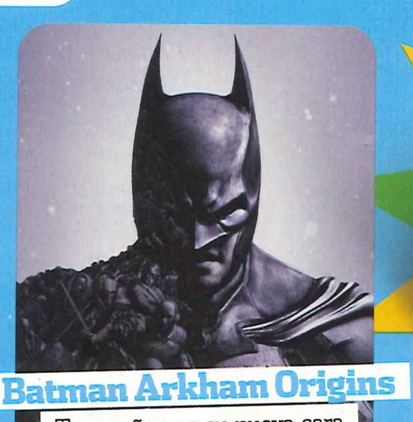
The legend of Zelda: The Wind Waker HD

Te han contado que será en HD, que lo vivirás a 1080p de resolución, que te ofrecerá la posibilidad de compartir tus aventuras con Links de todo el planeta, te han dicho muchas cosas... pero solo en la Revista Oficial vas a vivir este juego como ni siquiera imaginas. En el próximo número.

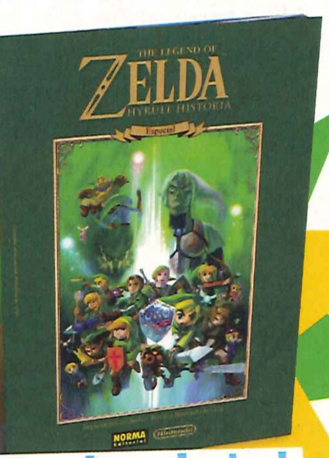




¡Ya están aquí!
Rayman Legends, Splinter Cell...



Batman Arkham Origins
Te enseñamos su nueva cara



¡Regalo exclusivo!
Librito de 16 páginas extraídas de **Hyrule Historia**, el gran libro homenaje a los 25 años de Zelda

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Director de Arte
Abel Vaquero

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Samuel González, Nacho Bartolomé, Roberto J.R. Anderson, Patricia Gamo, Laura Gómez, Borja Abadie, Alvaro Alonso, Pablo Cosano, Javier Parrilla, Clara Castaño, Fernando Cabadas, Luis López, Emilio García

C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Monica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Calvo

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992







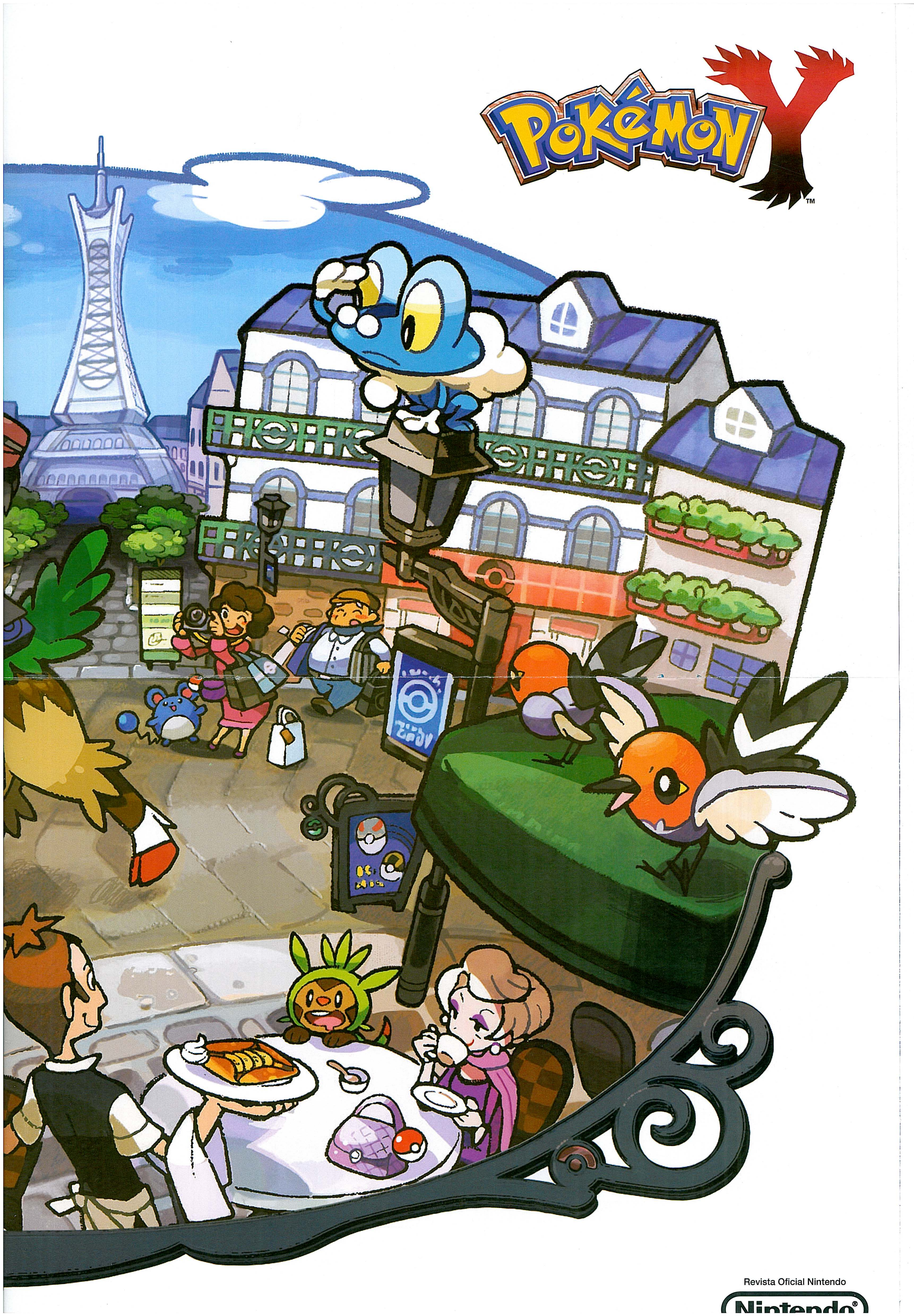
Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Revista Oficial Nintendo
Nintendo
LEVEL5

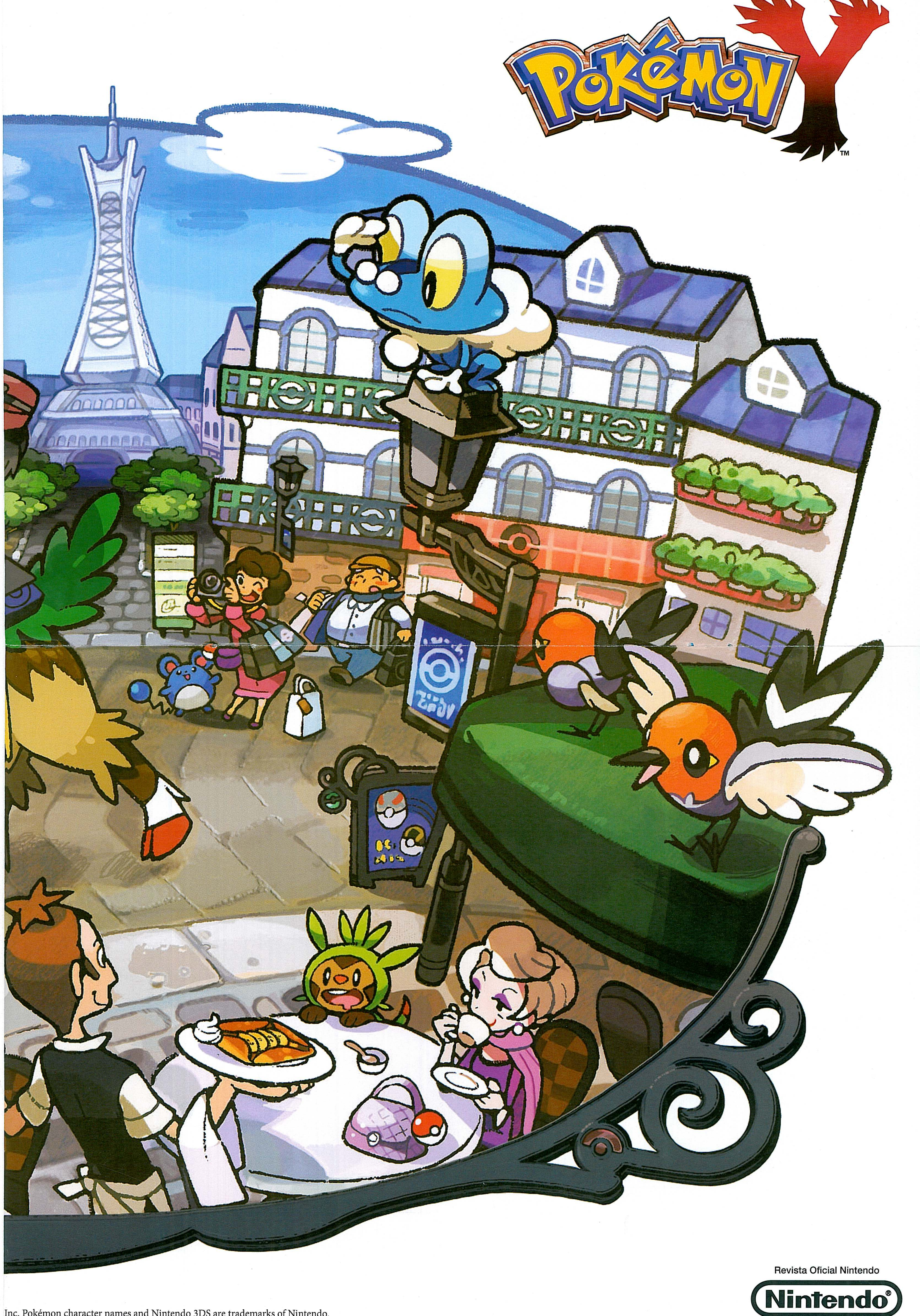

Revista Oficial Nintendo
Nintendo
LEVEL5


INAZUMA ELEVEN 3
FUEGO EXPLOSIVO
INAZUMA ELEVEN 3
RAYO CELESTE


INAZUMA ELEVEN 3
FUEGO EXPLOSIVO
INAZUMA ELEVEN 3
RAYO CELESTE



Pokémon Y™
Revista Oficial Nintendo
Nintendo®


Pokémon Y™
Revista Oficial Nintendo
Nintendo®

POKÉMON X™

The Pokémon Company

Pokémon X™